

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
2015
74
TWO DIMENSIONS MANIC
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
二次元狂热
封面故事
『K's LOVE』
4GB DVD光盘
『十万个冷笑话』电影预告片
『乐园追放』OST&OP
『魔弹之王与战姬』OP&ED
『七大罪』OST
『刀剑神域2』ED
『甘城光辉乐园的救世主』OST
『扩散性百万亚瑟王』OST
『天使与龙的轮舞』OST+OPED
大片即视感？究极吐槽盛宴！
『十万个冷笑话』电影版高能来袭
新米提督的入渠指南
『舰队收藏』五大镇守府圣地巡礼（下）
来自现世却是本格的古典妖怪
探求二岩猯藏饱含智慧的隐者之道
和小鸟来一场沙滩约会吧！
专访半次元人气Coser 霜月shimo
我的女友的残念日记
Chuablesoft新作『残念な俺達の青春事情。』
日式奇幻的继承者和文明看“球”的故事
川口士和他的『魔弹之王与战姬』
虚渊玄×水岛精二的3D幻想
『乐园追放』全方位杂谈
!第六萌驱逐队/小学生赛高！！！Lady俺嫁！不死鸟俺嫁！幼妻俺嫁！电浆俺嫁！！
『舰队收藏』“晓”型、“初春”型驱逐舰篇
大春物卫冕，这个业界依然没问题
2014年轻小说年度大盘点
3 天朝TCG重量级新作 魔卡领域 帝国谍报官
2 更高质量更加还原！第五弹10张 人气舰娘图鉴卡补充包
1 LoveLive！主题新年御守 和信封+明信片套装 9张 魔王希的Spiritual Power 赐你保底UR！
4 中国原创同人海报x2 『Fate/stay night UBW』海报x1 『甘城辉煌乐园救世主』海报x1
5 东条希全身纸模


二次元App
Two Dimensions Application
封面作者：HECO（气球鱼屋）
日系手游玩家
必备手册
PAD
GALA
"PUZZLE AND DRAGONS" FANBOOK
Google Play 和 App Store 日服注册攻略
VPN 使用教程，安卓和 IOS 有趣萌应用推荐
WUG、爱相随与那些已经停运的手游大作
热门手游大作详解和入门心得
『白猫 project』、『乖离性百万亚瑟王』、『锁链战记』、『神赐之门』、『我家公主最可爱』、『梅露可物语』、『智龙迷城』、『混沌之戒』等
战国偶像时代手游大比拼
『Lovelive！』、『偶像大师』、『AKB』、『偶像活动』、『东京七姐妹』等
围观来自家用机的大作们
『最终幻想 记录守护者』、『最终幻想 G-BIKE』、『勇者斗恶龙 怪兽篇』、『链接传说』、『星石传说』、『怪物猎人』、『三国无双』、『创造球会』、『噗呦噗呦』等
优秀精品推荐图鉴，收录不容错过好作品
塔防系、三消系、养成系、卡牌系、音乐系、喵星人、动画改编系……分类总结

二次元狂热

2015 年 / 74



本期封面作者：和茶
本期封底作者：Sa

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、稗田阿吃
美术编辑：ASKI、塔里、orangec
特约校对：断弦
发行总监：美子

官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价：25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录

【视频欣赏】
nico 月月报
「十万个冷笑话」电影预告片

【音乐欣赏】
「乐园追放」OST&OP
「魔弹之王与战姬」OP&ED
「七大罪」OST
「刀剑神域 2」ED
「甘城光辉乐园的救世主」OST
「扩散性百万亚瑟王」OST
「天使与龙的轮舞」OST

【游戏精选】
手游精选


安卓客户端


苹果客户端

Contents 2015

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哦~）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



▲图 KD

Single boy,single boy,single all the day…不知道有多少 Otaku Boy 又和屏幕里的美少女度过了一个充实的圣诞节。反正编辑部里的单身狗们本来已经搭起火架准备好烧烤千华老师了，但就在这时，预料之内的闪光弹还是射穿了众狗的墨镜并闪瞎一干狗眼，火刑实施失败……

虽然发生了不少事，但不管怎么样，2014 年顺其自然地过去了，接下来的一年也是吃该吃的，看该看的，学该学的，玩该玩的，老老实实做人，认认真真氪金……祝大家新年快乐哦！



75 期封面作者：CY 千夏（出自『恋人的痕迹』 蓝天使制作组出品）
75 期封底作者：蛆虫音 xsk（出自『太太我喜欢你啊』 隙间核弹 + 洗熊公社出品）

［官方网店将不定期开展『满就送』活动］

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

［寄语选登］

鼠提督 女 吴镇守府

不是现充，但圣诞很充实。北方酱超可爱，虽然有点对不住她，但为了刷礼物箱还是上了很多遍，结果越来越觉得可爱了……还有六驱队可爱想 X，我觉得我是个长门……

：宪兵，这边抓起来沉东京湾！话说为什么这个萌二军宅臭军国主义黄赌毒小黄油会有这么多女玩家玩啊。虽然河蟹子也有玩就是了……

VanPrin 男 没有暖气的地方

最近 LL 打歌水平严重下降，真相只有一个。住南方的表示屋里冷到手指碎裂。为了广大玩家的福利，请出一款 LL 冬季打歌专用手套吧，驻扎在帝都享受着暖气的小编们一定不会懂吧。

：节哀……手套我们会考虑的。多打打 EX 曲让手暖起来吧。或者，同学考虑下买一款发热量大的手机试试？

hentai 桑 男 上海

超喜欢上期的『白箱』专题啊，好久没看到角色性格饱满又这么励志又贴近现实的动画作品了，看过大大的分析明白了不少动画制作背后的事情，感受到了一部动画诞生的过程有多么的不容易，也让自己对动画的热情更高了。感谢一直辛勤地战斗在一线的动画人们！

：编辑部的各位也一致觉得『白箱』是 P.A.WORKS 至今为止最好看的作品，由动画人以动画的形式来讲述动画产业自己的故事，让人不由得心生敬意。这样朴实、励志、讲述业界职场和创作者们的优秀作品，我们也希望能够看到更多。被好看的动画感动后，记得说一声“制作组的各位辛苦了！”

百合象 男 成都

真不明白写作“免费玩”，读作“买买买”的手机游戏有什么好玩的，像从前一样安安心心地花钱安安心心的玩游戏就不行吗？好吧虽说是这样我还是掉坑了……啊啊明明心里觉得这样是不对的为什么身体就是不听使唤啊，氪金手游就是恶魔，我的灵魂卖给了路西法……

：实际上每期的“手游侵略者”栏目就是路西法大人的阴谋哦……好啦，对于这种手游，最要紧的是开心嘛，感情的事是不能强求的，小心掉入运营商的陷阱。至于刷爆信用卡什么的，发生这种事大家都不想的，冷静一下，饿不饿，我煮面给你吃？……

［微博选登］

metal04：看到有人在返图我也返几张，这 2 个月一直用下班回家后的时间做，才做这么点我也是醉了 ... 不过弄了可替换的脸我比较自豪



六分仪是萌萌哒新堂小天：精神污染技能满满





by @狗肾总是梦想着成为小鸟的丈夫









官方微博:@白骑士网络科技
illustrator:阿彪
魔卡领域
LAND OF CAROMAG
国内外精英画师阵容:
cherrypin/EIGHTSTUDIO/Mirurai/nineo/あさひろ/のちたしん/
カイテー/シエラ/八幡/駄犬/藤原/柾見ちえ/麻先みち
×澈/47君/Achyue/AiTuoKu/AO/Ask/AU/bee三倍速/cotta/Danom狼/Demise/
DR.W/Ego/ErkeLee/esgip/JesdseT/Joker/Mama/KAN/KOXO/KSHABILLYA☆/
leclle/Lino/Lunars/madyy/Makail/Maple/Marn/mian/monogo/mzt/Nias/NiceSun/
nine/Rain/Lan/RAN/REBILLIONLX/REI/rekiya/RFF/saber_01/saberiii/Saru/seal/
Skade/tecoyuke/Xerez/zero_alice/阿八/阿彪/阿权/曾我诚/橙香酒/吃云猫/大夫/饭糕/贺崽/
鹤背/花花/觉醒/岚缘(ANDY H)/狸知/泷月/玛丽丽丽/名城太/木木木木君/破坏妄想/
青冥童子/清衣/督战のNEKO/三川/无鱼/汐零/戏言/小鬼菌/小钾/小林原/小枪/小友/椰子/
一条犬子/音符/隐形人/于阑/愚子citemer/原子Dan/月见/知更鸟/左脚生痛/佐又

宅收藏



有头学姐华丽浴衣手办

出品：FREEing　价格：9074 日元

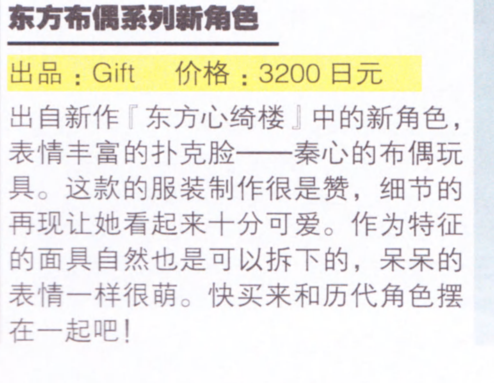
色彩明艳的浴衣，端庄稳重的站姿，这款浴衣造型的 1/8 PVC 手办突出表现了麻美学姐成熟的姿态。细腻的浴衣设计和纹理阴影的表现对学姐魅力的表达做出了不少贡献。还有头上戴的可脱式夏洛特面具也是槽点之一。另外，除了以前已经推出过的小圆和小焰款外，美树沙耶香和佐仓杏子的浴衣造型手办也在锐意制作中！本款预定 4 月发售。



Cu-poche 雨天装配件

出品：寿屋　价格：1500 日元

Cu-poche（口袋 Q）系列是寿屋出品的 2.3 头身可动人形，十分可爱的角色造型和可以匹敌 figma 的高可动性让这个系列自 13 年推出以来就广受欢迎。这次推出的新品是 Cu-poche 的通用配件"雨天套装"，包括雨衣、打开的雨伞、合上的雨伞，还有可以穿在人形脚上的雨鞋。给角色们穿上套装，在屋里也能体会到雨天的气氛。颜色有黄、蓝、粉三种，预定 5 月发售。







又粗又大的鱼雷抱枕

出品：Questioner　价格：5000 日元

舰队 Collection 版造型的鱼雷，手感舒适，可抱可睡……绅士们不要想歪了，人家是抱枕啦～全长 87cm，直径 15cm，有红 / 黑色两款，用作伊号潜艇的 cos 道具再合适不过。【或者用来枕头大战……

东方布偶系列新角色

出品：Gift　价格：3200 日元

出自新作『东方心绮楼』中的新角色，表情丰富的扑克脸——秦心的布偶玩具。这款的服装制作很是赞，细节的再现让她看起来十分可爱。作为特征的面具自然也是可以拆下的，呆呆的表情一样很萌。快买来和历代角色摆在一起吧！



■文/windchaos ■责编/如月千华 ■美编/塔里

偶像大师 灰姑娘女孩

偶像大师 灰姑娘女孩

Staff:
原案：万代南梦宫
监督：高雄统子
系列构成：高雄统子、高桥龙也
人物原案：杏仁豆腐
人物设定：松尾祐辅
音乐：田中秀和
制作：Aniplex
动画制作：A-1 Pictures

Cast:
涉谷凛：福原绫香
双叶杏：五十岚裕美
三村佳奈子：大坪由佳
高垣枫：早见沙织
神崎兰子：内田真礼
川岛瑞树：东山奈央

如今是偶像战国时代，这两年『LoveLive!』厚积薄发的时候，偶像动画的另一大台柱『偶像大师』系列也没闲着，在迎来了剧场版动画『向着光辉的彼岸』之后，『灰姑娘女孩』也终于在1月份TV动画化。『灰姑娘女孩』最早是由DeNA运营的手机网页游戏，在宣布动画化之后游戏也终于搬上了安卓与iOS平台。『灰姑娘女孩』顾名思义，就是要挖掘有潜力的偶像新人，毕竟原先『偶像大师』的那批声优们随着年龄的增长精力也比不上许多新的偶像题材动画的声优，于是万代很适时的提出了『灰姑娘女孩』动画化的企划。

作为卡牌类手游改编动画，脚本是个大问题。『灰姑娘女孩』到底是做成喝茶日常片呢还是有一个完整的原创剧情让人心生期待。此外『灰姑娘女孩』与『偶像大师』前作动画相比除了制作公司Staff几乎换了个遍，好在这次的监督高雄统子至少负责过剧场版的分镜一职。在新的346Pro事务所中，如何塑造出游戏原作角色的性格特点，将会是此番动画化最大的挑战。『灰姑娘女孩』能否将『偶像大师』系列的人气继续传承下去，让我们拭目以待。



侦探歌剧少女福尔摩斯TD

侦探歌剧少女福尔摩斯TD

Staff:
原案：木谷高明
企划：Bushiroad、Chrono Gear Creative
监督：锦织博
脚本：小室天河、白根秀树等
人物原案：たにはらなつき
人物设定：藤田まり子
音乐：Elements Garden
动画制作：J.C.STAFF、Nomad

Cast:
夏洛克·雪莉福德：三森玲子
让崎妮洛：德井青空
艾露克露·伯顿：佐佐木未来
柯蒂妮娅·格拉卡：橘田泉
天城茉莉音：新田慧海
明智小衣：南条爱乃

笨蛋侦探终于又回来了！而且这次终于又不带智商了！『侦探歌剧』最早是由Bushiroad发起的一个跨平台原创企划，在C78的时候就在CM会场上空租了一艘飞艇做广告，不过无论在日本还是国内这个企划一直没有大红大火过。『侦探歌剧』的剧情讲述了四个能使用超能力TOYS的笨蛋侦探抓捕犯人的故事，由于四个侦探实在是太蠢被爱好者们誉为看了能掉智商的动画，不过正是由于这种蠢萌也戳中了不少观众的萌点。习惯了四个笨蛋侦探不带智商之后，上一季『两个人是Milky Holmes』中四笨蛋突然变成游戏中带智商的设定，动画系列的爱好者反而无所适从了……

在『LoveLive!』大红大紫之后，回过头再来看『侦探歌剧』的声优表实在是华丽的吓死人，在2010年第一季『侦探歌剧』时还是新人的三森玲子、德井青空等人，如今已经可以作为此系列的最大卖点，官方又很有智商的让新田慧海担当本季新角色声优，同时打出歌剧度2000%UP的口号，实在让人期待。冲着德井青空、三森玲子、新田慧海这几位“搞笑艺人”的表现，『侦探歌剧TD』也十分值得一看。



暗杀教室

暗杀教室

Staff:
原作：松井优征
监督：岸诚二
脚本：上江洲诚
角色设计：森田和明
动画制作：云雀工作室

Cast:
杀老师：福山润
潮田渚：渕上舞
乌间惟臣：杉田智和
比琪老师：伊藤静
赤羽业：冈本信彦
矶贝悠马：逢坂良太
茅野枫：洲崎绫

作为如今『周刊少年Jump』新台柱之一，『暗杀教室』TV动画化也是意料之中。原作漫画自2012年连载至今已发行11册单行本。在2014年度获得“这本漫画真厉害”男子部分第一名也足以说明『暗杀教室』的影响力。除了TV版动画之外，真人电影版也在筹划之中。『暗杀教室』的故事讲述了将月球炸掉7成的史上最凶恶超生物“杀老师”扬言要炸掉地球，同时又明目张胆地担任椚丘中学3年E班的教师，而各国元首为了在一年之内将杀老师暗杀派出了各种学生，以一百亿日元为奖励各同学想尽办法杀死这名老师……非日常的校园生活由此展开。

『暗杀教室』的故事以教育及解决学生日常生活及心理问题为主题，同时又不乏许多讽刺与搞笑，与王道的正统Jump系漫画不同，给『暗杀教室』打上邪道的标签也不为过。TV动画的声优阵容可谓豪华至极，田中公平与畑亚贵的组合的OP更是让人期待万分。TV版的监督与脚本采用的岸诚二与上江洲诚的基友组合，要知道岸诚二唯一不让人担心的就是对搞笑日常和讽刺的把握。作为近年大热的漫画作品，如果是没有接触过原作的观众也推荐可以去补完一下。

舰队Collection

舰队Collection

Staff:
原作：DMM、KADOKAWA GAMES
企划：安田猛
监督：草川启造
故事原案：田中谦介
脚本：花田十辉
角色设计：井出直美、松本麻友子
动画制作：Diomedéa inc.

Cast:
吹雪：上坂堇
赤城：藤田咲
加贺：井口裕香
北上：大坪由佳
榛名：东山奈央
岛风：佐仓绫音

终于要等到舰娘动画化了！相信对于号称“新东方”的舰娘，二次元狂热的读者们已经再熟悉不过了，毕竟每期杂志都有舰娘的专栏。对于舰娘动画大家最关心的问题是动画将会如何改编，根据已知的官方情报舰娘动画的故事围绕着吹雪的成长来展开，刚刚转入镇守府在学习和生活上十分苦恼的吹雪，通过与其它舰娘的交往逐渐成长的故事。而根据角川旗下杂志『Comptiq』的情报舰娘的动画七分日常三分战斗，舰娘之间的友情与校园生活争取了这部动画很大一部分，关于战斗的剧情在动画后半部分才会多起来。

制作阵容方面，看到脚本是花田十辉之后让笔者这个花田脑残粉雀跃不已，对于负责过『轻音少女』与『LoveLive!』等知名动画的花田十辉来说，少女间的日常剧情再擅长不过，至少那七分日常的脚本水准可以保证。至于剩下的三分战斗，别忘了草川启造可是打造了『魔法少女奈叶』与『Dog Days』动画的男人。如此阵容搭配怎让人不期待1月份的舰娘动画，现在，我不知道还有什么欧洲非洲，我只知道大家都是提督！▲





笔者在截稿前看到 Falcom 与某国内手游大厂合作，想要进军中国手游市场的新闻，让人不禁感叹法老控也要成为 SE 之后又一个手游大厂了。也从另一方面说明比起如今传统的单机游戏，手游市场要赚钱的多。你看，这个月又有手游大厂 SE 的新作介绍了。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田阿吃 ■ 美编 / 塔里

乖离性百万亚瑟王

游戏原名：乖離性ミリオンアーサー
游戏平台：iOS/Android
开发厂商：SQUARE ENIX
游戏类型：卡牌
收费模式：道具收费
官网下载：http://portal.million-arthurs.com/kairi/

MOBILEGAME


ios


android



可以说这个季度日系手游最重磅的游戏，就是手游大厂 SE 的亚瑟王新作『乖离性百万亚瑟王』了，就连原先不少百万亚瑟王弃坑的玩家，抱着试试的心态回到乖离性 MA 的坑中就一下子爬不出来了。与前作相比乖离性 MA 最显著的变化就是画面提升不少，战斗时候充满压迫感的 3D 画面在卡牌游戏里属于顶尖，当然 MA 系列的卡面精致程度也是业界顶尖，让人不免产生刷刷刷的动力。

游戏的战斗系统与前作比也有不小的差别，首先在乖离性 MA 的世界中玩家要分成佣兵、富豪、盗贼、歌姬四种角色，每场战斗由四种职业各一人参战。玩家在进入组队战斗前可以自由选择本场选用的职业，虽然所有职业卡牌共通但装备同职业的卡有很不错的专属技能。佣兵主要物理输出、富豪加防御和抽卡数、盗贼负责魔攻、歌姬负责回血，随机组野队时遇到不带回血卡的歌姬想死的心都有（不想死也得死……

战斗方面也比 MA 简化不少，如果是单人作战由 NPC 操作三名好友卡牌，很多时候简单的战斗点一下 AUTO 模式就放置着让 AI 自动负责战斗了，把原先 MA 要点 10 下屏幕的操作简化成了只要点一下，刷的轻松愉快。乖离性 MA 取消了卡牌界限突破的设定，乍一看无氪玩家所有妖精刷一张保底妖精掉率也很高，深入玩下去发现替代界限突破的名声系统刷起来还要爆肝。名声等同于同一张卡的界限突破次数，装备在队长卡上即是玩家的名声，同时队长卡增加玩家的数值属性是三倍的，有些高级 BOSS 能不能挨一下攻击就差这么几十点 HP。名声的用途用于战斗结束后的开箱子，名声越高战斗后开出的好东西的概率越高，而单人模式只开自己名声的箱子，所以 4 个 90 名声以上的组队刷才是正确的刷妖精姿势，毕竟一次多开出三张卡出来。而且这次乖离性 MA 联机模式进别人房间刷的话不是房主是不消耗体力的，于是变成了就算没体力只要想刷一直进别人房间就能刷名声刷一天的模式。好吧，我就知道手游大厂的游戏又打着 MA 的名号怎么能不爆肝。



不管怎么说作为手游大厂的大作，乖离性 MA 还是值得玩家一试的，就算不氪金的话游戏里目前送的钻石数量也够好几次 11 连抽了，和笔者一样不刷名声所有妖精都只刷一张保底的话总体来说还是可以比较休闲的。





魔法少女妖精公主

游戏原名：魔法少女ピクシープリンセス
游戏平台：iOS/Android
开发厂商：株式会社游 Net
游戏类型：RPG
收费模式：道具收费
官网下载：http://pixy-princess.jp/

MOBILEGAME



ios　android



这年头手游也要细分市场，之前给各位介绍过给『少女与战车』爱好者玩的坦克类卡牌游戏，今天给大家介绍一款大友向的RPG。光看着游戏画面风格怎么看都是山寨东映霹雳Q娃（光之美少女）系列，连淫兽都有山寨的游戏制作公司也蛮拼的。不仅是画风像Q娃，游戏的战斗风格和剧情也充满了向Q娃致敬的痕迹。一进入游戏玩家首先看到的是女主变身魔法少女的剧情，还有一段精美3D变身画面，随后是淫兽与各位Q娃，不对是魔法少女讲解战斗的方法，游戏战斗系统与大多数手游大同小异，最具特色的地方就是放必杀的镜头怎么看都是浓浓的东映味。等等，还有这拿出化妆盒二段变身的必杀技与CG画面是怎么回事？你们不付东映版权费真的不要紧吗？



除了战斗部分以外，游戏的主线剧情也异常欢乐，顺带提一下5位魔法少女的声优分别是洲崎绫、户松遥、竹达彩奈、长妻树里、金元寿子。5个角色的各种萌属性总有一款适合您，日常部分的养成模式也添加了不少乐趣。强烈推荐一下Q娃系列的爱好者来试试这款名为『魔法少女妖精公主』，实则是Q娃魂的作品相信能挖掘出不少乐趣。



境界的黑翼

游戏原名：境界の黒翼 アサルトレイヴン
游戏平台：iOS/Android
开发厂商：Warner Bros
游戏类型：SLG
收费模式：道具收费
官网下载：
https://www.assault-raven.jp/

MOBILEGAME





ios　android

难得介绍一款非卡牌RPG类型的手游，XEBEC『白银的意志』作为一部原创机器人动画人气只能算是不过不失，不过这段同世界观的手游『境界的黑翼』却十分值得推荐。在『境界的黑翼』中玩家作为一个小分队的指挥官，



TM &©2014 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. ©AIOS/PROJECT ARGEVOLLEN

操作各种机体驰骋在战场。游戏的战斗方式介于SLG与RTS之间，战斗并非回合制而是实时进行，玩家通过拖拽机体进行移动，机体又分为刀、枪、炮三种属性互相相克，同时不同的地形对于战斗又有不同的影响。炮移动缓慢却能越过障碍物偷袭，刀移动速度快却容易被枪克制，在瞬息万变的战场上如何利用地形是战斗胜利的关键。当然，游戏中也少不了各种可以清场保命的必杀技，何时运用也十分考验技巧。

『境界的黑翼』氪金要素主要在于抽小分队的队员以及机体，不同的队员有不同的必杀技与擅长的属性，游戏打到后面如果没有一些高级的机体的话战斗还是相当困难的。『白银的意志』中的各人气角色在游戏中也会悉数登场，如果看过这部动画的话强烈推荐尝试下游戏，感受下战场上瞬息万变的气氛。就算没接触过原作动画，在如今到处都是RPG类手游之中也不失为一款不错的SLG游戏的选择。▲



魔女与日常的欢乐物语

柚子社新作『サノバウィッチ』

サノバウィッチ SABBAT OF THE WITCH

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 稗田阿吃 ■ 美编 / 塔里

INFO

作品名：サノバウィッチ
中文暂译：魔女仪式
公司：ゆずソフト
原画：むりりん、こぶいち、こもわた遙華（SD 原画）
剧本：天宮りつ、籐太、保住圭
音乐：Famishin
发售日：2015 年 2 月 27 日

Story

故事的主人公保科柊史表面上是一个就读于姫松学院的普通的高中生，不过他身上却又着不为人知的秘密——那就是他拥有"能够感知他人心情"的神秘力量。这种听起来很便利的力量对他来说是一种烦人的累赘，他不得不对周围隐藏着自己的秘密，努力过着平凡的学校生活。然而无独有偶的是，他的同班同学绫地宁宁同样也怀着秘密：她的身体会不受控制地突然发情……

原本这样的两人只是普通的同学，然后某一天一场意外中，柊史在图书馆目击到了宁宁因为发情而自慰的场景……因这冲击性的事件，分享了对方的秘密，两人关系变得逐渐靠近。原来宁宁是一般称为魔女的存在，她的使命便是通过解决人们的烦恼来回收心之碎片，最终实现自己的愿望。而在实现愿望之前，她们都必须付出定下魔女契约的代价，而宁宁的代价就是她会发情的原因所在。

得知了宁宁秘密的柊史，几经周折之后决定帮助她完成使命，在这样奇妙的生活中，以前熟悉或是并不相识的学妹，学姐，转校生都仿佛被吸引一般聚集到了他的周围。原本宁静而平稳的日常就这样变得热闹了起来。

绫地宁宁

Ayachi Nene

CV：桐谷华
画师：むりりん



姫松学园二年级生。外表可爱，性格和善，很好交往，所属与在学校里具有不错的人气。其真实身份是一名魔女，作为定下契约的代价，她的身体会不受控制的突然发情。一旦开始发情不做点处理就无法恢复，也是一件麻烦事。正因如此，为了不在别人面前路出马脚，她平时很少和同学一起活动。而对于这样的自己，宁宁也经常陷入自我厌恶中。

由于宁宁平时的打扮在女主角中间看起来不抬起眼，因此画师むりりん给她设计了一套露出度奇高的魔女装。（高到让人严肃怀疑究竟算不算"衣服"……



因幡惠

Inaba Meguru

CV：遥そら

画师：むりりん

姬松学园一年级生。她外表看起来比较浮华轻薄，实际上这只是她在学校里给大家留下的印象。她本来是个内向而不善交往，喜欢自己一个人玩游戏的少女。喜欢的游戏大多是一个人就能玩得开心的类型。性格虽然开朗率直，但以前因为某些原因没能成功地交到朋友。这件事让惠一直十分烦恼，过了整个暑假也没能释怀，这才下定决心向科柊等人寻求帮助。

在设计阶段就决定了惠“处女 bitch”的设定，因此むりりん氏很卖力的给她配置了原宿系的骚气。至于为什么立绘总是带着围巾……据说只是因为那样比较可爱而已 w



椎叶紬

Shiiba Tsumugi

CV：黒咲そら

画师：こぶいち

转学到姬松学园的二年级生。外表虽然可爱，却总是打扮成男孩子的样子。实际上她也是一个魔女，如果穿女生的衣服身体就会不适必须穿男装也并非她的兴趣，而是契约的代价。这对于喜欢可爱少女组合的她本人来说是一个极大的麻烦。作为同样抱有秘密的魔女，她便与宁宁等人一同展开行动。虽说穿着男装，但从人设来看即便是这样紬的设计也十分可爱，魔女化之后更有种女主角光环。





户隐憧子

Togakushi Touko

CV：明科まなさ

画师：こぶいち

姬松学园三年级生，学校的学生会会长，在学校内很有人望，深受老师信赖，再加上漂亮的外表和丰满的身材让她人气绝顶。如果说宁宁是二年生中的偶像，那么她就是三年生中的偶像。时刻面带笑容，对任何人都温柔相待，被大批学生当做理想中的学姐仰慕着。不够实际上她也有调皮的一面，喜欢捉弄人。在故事中通过向宁宁等人拜托某件事而与他们熟识起来。



仮屋和奏

Kariya Wakana

CV：小鸟居夕花

主人公的同班同学，也是他为数不多的异性友人。性格爽快，积极开朗，不分性别与人交往，因此男女性朋友都很多。不过她也有怕生的一面，不太愿意出头露面。兴趣是弹吉他。在本作中是“副女主角”，估计不会有太多戏份。

Comment

作为当今萌系厂商的中坚力量，柚子社本次公布的第八作『サノバウィッチ』在公布之后很快就占据了玩家的视线——当然，主要原因大概还是第一女主角破廉耻的立绘吧。至今为止柚子社的作品一直在萌和拔之间徘徊，品质总的来说比较安定。不过由于其中有几作——譬如『のーぶる☆わーくす』因为角色塑造的出色为作品增添了底蕴，这也引得玩家们对柚子社的剧本抱有几份期待。不过从最近两年的作品来说，柚子社颇有放弃剧本深度的意思，而本次最新作中又非常显眼的出现这样装束的女主角，再考虑到十分都合的“代价”设定，或许对故事展开也不能抱有太多期待。

从 STAFF 来看，本作画师依然是雷打不动的むりりん和こぶいち这对老搭档，两人部分你我的画风便是柚子社的重要看板。而剧本方面则比较新鲜，除了天宫这位元老之外，籐太和保住圭都是首次参与柚子社的作品，特别是后者最近几年参与了『Clover Day's』等好几部名作，口碑很不错，不知道他们的参入会对剧本带来什么化学反应。

在前不久的访谈中，制作导演ろど氏透露本次新作的是由天宫提出的企划，可以能会与过去作品别有一番风味，而故事风格则会与之前的『天神乱漫』比较接近，但目前总体感觉却总比靠近以工口为主的『DRACU-RIOT！』。虽然作品评价有上下浮动，但是柚子社却是越做越有底气，如今『サノバウィッチ』声势浩大的宣传已经开始了，前不久新作女主角的角色歌也按照惯例在游戏发售之前上市，姑且看看本次柚子社是否能创新高吧。▲





萝莉神样的水都故事

Whirlpool 新作『神のティアスティラ』

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 稗田阿吃 ■ 美编 / 塔里

INFO

游戏名：鯨神のティアスティラ
公司：Whirlpool
原画：水鏡まみず
　　　れとまクロ (SD 原画)
剧本：和泉万夜
　　　籐太
　　　志村那由多
音乐：水無月くるみ
　　　(OP 曲作词・作曲・编曲)
发售日：2015 年 2 月 27 日

Story

本作故事的舞台是一座名叫天洲岛的岛屿，在岛上涌流着一种名叫能量水的特别水源。这种神奇的万能资源在各方面都能发挥作用：既能当做汽车的汽油使用，还能当做灌溉植物的肥料，而且还是一种美味的调味料……但是把其带出天洲岛效果就变得很弱，无法使用。由于这种奇妙的水的存在，天洲岛上人们的生活和工作便以其为中心运转的，岛上的天洲学园就是为了研究能量水而建立的。另外，为了方便生活，岛上四处都修有水路和引水渠，形成了一番别样的景观，这也让小岛成为了著名的观光景点，引来不少外来的游客。而在这样一座奇妙的小岛上还自古流传着掌管着水的神明能实现人的愿望的传承，这更为小岛增添了一份神秘气息。

某一天，主人公成海悠真不知为何被塞进一个大箱子里，随着海水漂流到了天洲岛的海岸边。正当他在这完全陌生的岛上不知所措的时候，邂逅了一位少女。对方竟然自称是传承中出场的“鲸神”。她原因不明地失去了本来拥有的“实现愿望的力量”，而为了找回那份力量而向悠真寻求帮助。

就这样，几经周折之后，悠真顺势成为了鲸神的使者，与在岛上结识的同伴们一起，为了重新换回“许愿水”而展开了努力。

最终，他会实现怎样的愿望呢?



天川湊月

Tengawa Mitsuki

CV：くすはらゆい

身高：160cm

胸围：F

就读于天洲学园的2年级生，主人公的同班同学。性格认真，拥有成熟气质，擅长与人交往，受到大家的喜爱。再加上正义感强，又有行动力，给人一种标准优等生的感觉。不过她经常被主人公自由散漫而无法预测的言行给打乱阵脚，常常被捉弄得表现出羞涩的一面。由于胸围很丰满，经常成为别人视线的焦点，这让她颇为烦恼。

她家是代代祀奉鲸神的家系，作为鲸神的使者负责着岛上的祭拜活动。虽然现在大众都认为鲸神是不存在的，祭祀也形同虚设，但她对自己的职责抱有强烈的自豪和责任感。



成海真莉音

Narumi Marine

CV：桃井いちご

身高：155cm

胸围：D

天洲学园一年级生，主人公的义妹。不管什么事都以主人公为基准展开行动，这脱离常规的溺爱表现丝毫不受周围情况的影响。实际上真是这份过度的爱才让她把主人公给"绑架"到天洲岛来。

对于兄妹这层关系一点没有表现出不满，反而认为这种比任何外人都亲近的关系很值得骄傲。当然她的梦想也就是将来成为哥哥的新娘，平时总是考虑着怎么向哥哥发起诱惑和色气攻击，但至今一次都没有成功。

她相信"能够实现愿望的水"——"许愿水"的存在，为了做研究而进入了天洲学园。在学校里还被分配了专用的研究室。



上远野惠那

Kamitouno Ena

CV：野そよぎ

身高：163cm

胸围：C

转学到天洲学园的三年级生，主人公的青梅竹马，邻家大姐姐。作为与主人公认识最久的女孩，两人相互之间有深厚的羁绊和信赖关系。性格温和，很会照顾人，但主人公和真莉音胡闹过度的时候也会很严厉的管教他们。在学习方面也保持着十分优秀的成绩。

为了寻找失去行动的主人公来到了天洲岛，得知主人公无法离开这座岛之后便放弃带他离开，反而决定自己也留在岛上开始了新的生活。

与真莉音虽然情同姐妹，但在与主人公的恋爱感情上则是竞争对手。



露莉·惠尔

Ruri Whale

CV：秋野花

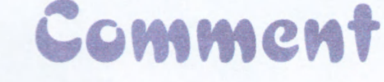
身高：142cm

胸围：A

自称是守护天洲岛的鲸神。性格自由奔放，天真无邪，言行举止和小孩子并无二致。虽然很得意向别人表明自己是神明，但由于她幼小的外表完全得不到相信。十分不谙世事，对人们的一般日常生活也缺乏常识，发现没有见过或是听说过的东西就会表现出很强的好奇心。

现在似乎不能发挥神本应具有的力量，为了寻找恢复力量的方法，而与被认命为使者的主人公以及他周围的少女们一起展开着行动。

在认为主人公是使者的时候，她将原本能够实现愿望的许愿水交给了主人公，但是由于现在几乎失去了力量，许愿水的效果也十分有限。



Comment

在2014年7月，漩涡社（Whirlpool）才发售了『G. I. B. ガールズ・イン・ブラック』，相隔差不多半年之间后，这款新作『鯨神のティアスティラ』又要与我们见面了。

自从漩涡社开始双线作战之后，新作频率提升到了平均一年两作的程度，虽然这是大多数大牌的厂商比较标准的配置，但漩涡社最近两年的作品评价都不够理想，可见品牌的实力还有待提升。

相对于以前总让人感觉千篇一律的漩涡社作品，本次从STAFF来看还是足以让人期待的。原画这边启用的是水鏡まみず。他从08年加入漩涡社，担任了多年原画辅助，直到『まじかりっく⇔スカイハイ』才正式登上正式原画的位置，而仅仅是原画师的更换，就给这款作品带来了不同以往的气息。如今他作为漩涡社的第二原画，与代表着公司风格的画师てんまそ分到了不同的战线上，可算是给厌倦了"漩涡脸"的玩家们一个新的选择。本次的『鲸神』中，水镜氏还是首次独立搭档整部作品，相信对他来说也是一次挑战。

剧本这边，我们可以看到隔壁的『魔女仪式』里同样有份的藤太，此人也算是比较标准的萌系写手，从工期来看，本作剧本的撰写时间也与『魔女仪式』重叠，希望作品质量不要因此受到影响。而另一位写手和泉万夜应该是本作的关注重点，此人算是已经在业界打滚十来年的老手，参与过相当数量的作品，而且题材涵盖萌系，严肃剧情系、拔系以及黑暗系……可以说是个什么都能写的多面手，虽然作品评价褒贬不一，但这类型写手的作品的品质很大程度上会依附于厂商的要求和工作条件，如果想让本作获得成功，还需要漩涡社自己拼命一番了。▲

運命線上のφ

■文 / 薬屋わさび ■责编 / 如月千华 ■美编 / 塔里

sister

名称	運命線上の φ
公司	Lump of Sugar
原画	萌木原ふみたけ，ななろば華，あゆや，奏ナコト (SD 原画)
剧本	しげた，冬茜トム
音乐	ave;new(OP 曲、ED 曲)，大川茂伸 (BGM)
发售日期	2014 年 10 月 31 日
推荐度	7.5
画面	8
剧情	7
音乐	7
系统	8
体会	7.5

已经鉴定过体验版的笔者打开游戏就迅速过掉了前面的剧情，中间充满了推理性的那个选项也是简单地选到了正确的答案。然后随着剧情发展跳回了标题画面，带着疑惑又点了开始游戏，最终卡在了洋馆逃生剧情里面一直 SL 也过不去……以上便是笔者没看攻略第一次玩该作的体验。该作是 Lump of Sugar(俗称方糖) 于今年 10 月发售的作品，除了有该会社一贯的画师萌木原ふみたけ，这次还有最近比较火的画师ななろば華的加盟，因此也引来了不少人关注这个游戏，在经历过上一作『世界と世界の真ん中で』的正经写设定讲剧情之后，这作回归到了方糖熟悉的趣味性上，有个人跟我说："方糖的剧本感觉总是缺少点深度。"确实方糖不少作品的剧本读起来都比较平淡，没有什么特别深刻的剧情发展，一个高潮过后经常就是人物的イチャイチャ剧情，但是这样的剧本却能够配合人物还有游戏的系统营造出一种独特的趣味性，让你打完过后产生一种"真有趣啊"的感觉，我觉得这便是方糖特有的风格，本作也是如此。

正如本次的主题曲的调子一样，前奏铺垫给你的是一种悬疑的气氛，但是佐仓的声音一开口就让你知道这是一首萌歌，本作一开始也是给你一种推理游戏的外皮，但是实际上这个要素并不多。说到要素，不得不提这次的系统——"拔刀系统"，正如方糖的『Magical Charming!』中的卡牌系统一样，这次的拔刀系统就是这个游戏的核心系统，笔者第一次游戏进度卡住就是因为不会利用这个系统，在序章的时候会有一段小剧情教你怎么用刀来切西瓜（没错，就是切西瓜），实际上就是教你怎么将选项切掉，本作剧情中有很多看似没有选择的地方会有声音响起，然后你点击拔刀就会出现选项，这样你就可以像之前序章教你切西瓜那样把选项砍掉，从而出现新的选项，这游戏不少的分支甚至是主路线都要靠这个系统才能进入的，当然有不少路线是要特定剧情之后才能进入，这又得涉及下面要提到该作的一个设定。该作还有类似逆转系列里面的搜查笔记一样的记事本，让你可以随时查看相关的线索还有背景设定，还有关键事件的中的搜查模式让你体验到一种在玩侦探游戏的感觉。



当然上面营造的感觉基本是第一篇章的铺垫，本作主要是由四个大篇章组成的，分别是侦探篇、执事篇、旅情篇还有剑豪篇。点开界面的 FLOW 就能看到目前所在的篇章还有路线分支图，每一个大篇是对应一个女主角的主线，当然也有其他女主或者该女主的 supend，整体玩下来总结一下其实四个大篇是属于平行世界，大的背景都是一样的，除了旅情篇以外都提到了一个该作的设定"言灵"，即一种类似超能力



剑豪篇中的妖是主线的线索人物，表现出来的对艺术追求的偏执和狂热让笔者眼前一亮，也回应了我当初对这个角色的神秘的印象。至于声优方面，方糖似乎每作的 CV 都比较神秘，我都没有大的印象，在这里就不提及了。本作的音乐风格还是一如既往地以轻松愉悦为主，配合着剧情营造一种愉快的氛围。

通关以后，在大体感觉上方糖仍然是坚持着本社的脚步，选择在系统方面的创新给大家带来亮眼的感觉然后通过人物表现出游戏的趣味性，主题的选择仍然是偏向于轻松和欢乐，剧本虽然不深刻但是中规中矩没有大问题也没有特别狗血的剧情，若是能够在结尾的时候有一个升华的剧本的话评价也许会高很多。在体验上面，玩家能通过这个游戏感受到自己确实是在玩游戏而不是单纯地阅读文字这一点笔者能给一个很高的分数，顺便一说该作还有结合目前的主流的平板的操作习惯的设置，我们能感受到方糖极力想带给玩家趣味性的想法，总体上来说是很适合 GALGAME 入门的作品之一，是一部打完能让我由衷地说一句“面白い”的作品。▲





的东西，主角群们几乎都拥有这个能力，不过使用该能力会产生“反动”作为代价，主线剧情的展开都是围绕这个主题产生的矛盾展开的。理论上除了一周目强制的侦探篇之后是可以进入任意篇章的，侦探篇的主线只是提及到了言灵的设定，在执事篇和剑豪篇都有对其相应的展开和对言灵的探究，而且这三个篇章都能很明显看出篇章之间平行的设定，从这点上来看整个游戏的框架还是很清晰的（旅情篇比较例外，但是旅情篇提及到了本作标题中的 ϕ，虽然也没多大意义就是了）。抛开一小部分细节处理的诟病，剧情的展开和爆发总体上都比较中规中矩，可惜是高潮之后就是角色的热恋剧情，没有其他更深入的展开，让玩家很容易就冷却下去了。

再提到该作的人物，本作有八方美人的女神般的角色的紫乃，还有聪明能干的像妹妹一样的后辈角色的凪咲，有专职女仆リーニャ还有元气的活宝角色果凛，每个角色都有自己独特的性格，本作通过对应的背景分篇章来展开剧情这种方式将每个角色的特点表达出来，除了本篇以外在每个章节也有不同的 supend 让你补完角色，让你更加深入地感受这个角色的魅力，也有比较特意的服务剧情让你看到角色不同的一面，（例如满足某些爱好这的放尿剧情，每一个女主角都会有相应的放尿 play）值得一提的是，每条线的日常部分因为果凛这角色的鬼点子引入了不少有趣的活动，让你能够体验到不同的剧情不会很容易感到厌倦，同时这些活动也很贴近每篇的主线，展开也非常自然。另外每一篇的男主的性格的差异也是该游戏的看点之一，同时游戏的配角在不同的线路也发挥着不少的作用，也有很多亮眼的表现，例如





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：两卡车 http://weibo.com/u/1851889717
出自：『夜战突入』 出品：幻梦镜像


拂晓雷鸣
——『舰队收藏』“晓”型
“初春”型驱逐舰篇
■文/wakesnow ■责编/如月千华 ■美编/塔里
Caress akatsuki with ikazuchi`s breathing
『Kantai Collection』Akatsuki Class
Hatsuharu Class Destroyer

“晓”型驱逐舰
Akatsuki Class Destroyer

“晓”型即为特Ⅲ型，特型驱逐舰的最终型号，因其较之此前的特Ⅰ型、特Ⅱ型驱逐舰改动较大，因而常常被单独划为“晓”型。特型驱逐舰的舰桥封闭化、大型化的趋势，在“晓”型上得到了进一步体现，舰桥上加装了性能更好的炮雷击战指挥装置，鱼雷发射装置上加装防盾（这点在“晓”型的人设上得到了体现）。而“晓”型在外形上最显著的特征便是前后一大一小两个烟囱，——特Ⅰ型、特Ⅱ驱逐舰都采用了4座锅炉，而特Ⅲ型则采用了新式锅炉，只安装了3座，因而1号烟囱便只有2号烟囱的一半大小。

“晓”型驱逐舰共建有4舰，即“晓”、“响”、“雷”、“电”，太平洋战争爆发时，“晓”型4舰构成了第6驱逐队。在『舰队收藏』游戏中，“第6驱逐队”编组任务也是初期的上手任务，家具商店里从开服以来也一直有“第六驱逐队”挂轴与“なのです”挂轴在货架，“第6驱逐队”的存在感颇为显眼，可以说是游戏初期主推的驱逐舰舰娘群。第6驱逐队4位个性迥异的舰娘也不负众望地赢得了广大提督的好感，活跃在各种『舰队收藏』的同人作品与衍生物中，其人气丝毫不逊于看板的“岛风”。如果是“岛风”的人气很大程度上是拜其“骚想干”人设所赐的话，那么“第六驱逐队”的人气一方面是个性化台词的胜利，另一方面也是因为游戏成功构建起“第六驱逐队”这个集体的氛围，给广大同人作者留下了创作空间。同一原画担当的“若叶”与“初霜”则没有那么幸运，人气非常低迷，这其中差异颇为值得玩味。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：X布
出自：A.D.Nap　PXID=1352690

历史与游戏

“晓”也是IJN驱逐舰历史上的“名门”了。初代为日俄战争前IJN向英国购置的驱逐舰“晓”型首舰，也是IJN最早拥有的一批驱逐舰之一。初代在日俄战争中参加旅顺港口封锁作战时触雷沉没。当时IJN耍了一个花招，将俘获的俄国驱逐舰“坚决”号赋以“晓”的舰名，来制造“晓”一直健在的假象，这便是二代目“晓”——不过实际上“坚决”号在IJN真正的舰名也是并非“晓”而是“山彦”。因而特Ⅲ型的“晓”有二代目与三代目两种说法。因为“晓”两代都是不幸战沉，因此在海上自卫队（简称“海自”）的序列中就没有延用“晓”这个舰名，而其他三个妹妹都继续重生在海自。

1930年2月于佐世保海军工厂开工，1932年11月竣工。“晓”虽然是1号舰，但实际上下水、竣工都落后于“雷”与“电”，又是一位名正言不顺的“大姐”（笑）。建成服役后，“晓”一开始并没编入第6驱逐队，而是与特Ⅱ型的“涟”、“狭雾”一同编为第10驱逐队——当时特型驱逐舰建造计划受限，特型驱逐舰的驱逐队编制由4舰1队变成了3舰1队。1939年第10驱逐队解散后，“晓”才正式编入第6驱逐队。太平洋战争爆发时，第6驱逐队从属于第1水雷战队，参加了南洋攻略作战。1942年2月参加了爪哇海战，5月则参加了基斯卡岛攻略战，“响”被炸弹命中切断了舰首，作为搭档的“晓”从舰尾将大破的“响”拖回了泊地，然后护送回大凑基地。随后“晓”转战瓜岛，参加了多次海战，11月12日在第三次所罗门海战第一夜战中，“晓”打开探照灯锁定了盟军军舰，引发了双方的混战，最终“晓”被盟军集火击沉，在四姐妹中第一个战沉。因此“晓”型4舰只

有“晓”未能及时接受防空强化改装，第二炮塔并没有跟其他三舰那样撤去，在游戏中也只有“晓”的右臂上还有一座炮塔。

游戏中，“晓”并没有特别突出的地方，初始的运稍稍比妹妹们高 2 点，基本与其他 1 号舰相仿，有少许 1 号舰的特殊之处，卡面的 rare 度自然也要比妹妹们略高。“晓”关系到“第 6 驱逐队”的任务，新人提督千万不要忘了。

舰娘

作为大姐的“晓”，虽然一直口口声声称自己是“Lady”，各个方面都希望将自己打扮成成熟持重的淑女形象，但是实际上却依旧还是个孩子气很重的萝莉。偏偏“晓”最忌讳别人说她孩子气，在这点上非常逞强，因而常常会沦为被作弄的对象。外表逞强的大人气与内心洋溢的孩子气，两者的反差构成了“晓”最大的萌点。不过带点傲娇的“晓”虽然人气也不错，但是在“第六驱逐队”里似乎要垫底了喽，作为大姐也好，作为“Lady”也好都要更加加油喽了。

“晓”在历史上的搭档便是“响”，还曾经搭救过“响”，因而在人设上这两人也是相互呼应：黑发与银发，稚气与成稳，张扬与内敛。两人截然不同的个性，自然让不少同人作者为之动心。在“第六驱逐队”里这两人的 CP 也算是顺理成章，在官方作品中譬如四格漫画也好广播剧也好，“晓”都是更为在意“响”这个妹妹（笑）。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：两卡车 http://mimibox.taobao.com
出自：年历『舰娘二零一五』 出品：右手定则



历史与游戏

特Ⅲ型驱逐舰“响”也是二代目，初代目为“神风”型（初代）驱逐舰的 2 号舰。三代目为“海自”的音响测定舰“晓”。

1930 年 2 月于舞鹤工作部起工，1933 年 3 月竣工，是四姐妹中最晚竣工的。竣工后，“响”与“雷”、“电”一起组成了第 6 驱逐队，编入第一舰队第一水雷战队。太平洋战争爆发后，“响”与姐妹们一同参加了南洋攻略作战，之后北上参加基斯卡岛攻略作战。在基斯卡岛攻略作战中，“响”遭受美军空袭，舰首大破，航行困难，姐姐“晓”从舰尾拖曳她才返回泊地。之后，在“晓”的护卫下，“响”凭借自身动力艰难返回大凑，安装上临时舰首后前往横须贺海军工厂修理。在“响”修理期间，第 6 驱逐队南下转战瓜岛海域，“晓”在第三次所罗门海海战中战沉。这便是“响”与“晓”的死别。

“响”修理完毕后，主要担当护卫横须贺与特鲁克之间的护航任务。1943 年 4 月，第 6 驱逐队编入以“龙田”为旗舰的第十一水雷战队，随后参加了基斯卡岛撤退战，奇迹般的获得了成功。之后，“响”继续活跃在护航任务上，这期间的搭档就是“电”。1944 年 5 月，“响”与“电”一同执行护航任务时，两舰刚刚交换位置，“电”就被设伏的美军潜艇击沉了，“响”不得不眼睁睁看着妹妹沉没，只能尽力救援舰员。至此，加上之前 4 月“雷”被美军潜艇击沉，第 6 驱逐队仅剩下“响”一人，不得不解散。1944 年 9 月，“响”在护航途中触雷而大破，不得不拆除第一炮塔。在这修理期间，“响”错过了莱特湾大海战。

1945 年 1 月，返回横须贺后，“响”安上了“潮”的第一炮塔，编入只剩下“潮”的第 7 驱逐队。此时 IJN 准备组织残存的水面舰队执行天一号特攻作战，在舰队集结移动的过程中，“响”再一次触雷大破，不得不退出作战序列，前往吴港修理。紧急修理之后的“响”转移到舞鹤，担任港口警戒舰，于 8 月 15 日战争结束

最后一刻对着空袭的美军飞机发出了最后的炮击。

战争结束后，“响”担当复员运输舰活跃于海上，解除复员运输任务后，“响”作为战争赔偿舰被苏联抽中，由此加入红海军的序列，改名为“Верный”（意为“真实、可信的”）。1948 年“Верный”退出现役，作为练习舰一直服役到 1953 年作为靶舰而击沉。

“响”的战历非常坎坷，三次经历过大破，最终磕磕碰碰地活到了战后，被称为“不死鸟”、“不沉舰”，是特型驱逐舰里唯二幸存到战后——另一位则是第 7 驱逐队的“潮”，只不过“潮”当时因为主机故障已经无法航行，因而“响”是最后一艘依旧战斗在海上的特型驱逐舰。

游戏中，“响”一开始也并不起眼，但是在 2013 年 9 月 11 日的更新中实装了“响”的二改“Верный”，成为了第一艘二改的驱逐舰，顿时引起了不小的轰动。同时，“响”也是唯一的二改改名的舰娘（改造后改名的舰娘还有潜水母舰“大鲸”）。“Верный”作为第一艘二改的驱逐舰舰娘，其数值在当时不逊于一线的驱逐舰，尤其是反潜值非常高，可以说是当时不多的通过二改形成战力的驱逐舰。只不过 70 级的二改等级，着实让提督们略感蛋疼，而且二改后并未自带任何装备，这点也远不如后来的诸多二改驱逐舰。

“响”作为“第 6 驱逐队”的一员，自然关系到“第 6 驱逐队”的相关任务。之前二改后的“响”无法达成第 6 驱逐队任务，后来这个 bug 就被修正了。

舰娘

“响”名义上是 2 号舰，实际上则是最后建成的，但是给人的印象却是四姐妹中最为沉稳持重的一位，这与有些逞强傲娇的“晓”、唯唯若若的“电”形成了鲜明的对比。“响”平时保持着沉默寡言的无口形象，但是夜战时则会大喊“乌拉”表现出热血的一面。异色发瞳与时不时蹦出的俄语台词，都让“响”带有异国情调，而这点在“响”二改后更是大大的彰显出来，成为了“响”这个角色的标签。

“响”自称不死鸟，与“雪风”的毫发无损相比，“响”则是一次次经历大破又艰难涅槃，在同人作品中也有“响”被一直叫“不死鸟”来羞耻 play 的梗。

在第 6 驱逐队的历史中，“响”前期与“晓”搭档，后期则是“电”搭档，因而在同人作品第 6 驱逐队的诸多 CP 里，往往是围绕“响”展开，“响”X“晓”与“响”X“电”都是非常人气的组合。同时由于“响”是第 6 驱逐队唯一的幸存者，以“响”为视点的同人作品自然也少不了，其中不乏温馨治愈（致郁）的名作。官方四格漫画中，随着二改的实装，“响”的人格也开始分裂，全靠姐妹的爱护才找回本心。另外一提的是，“响”虽然时不时会蹦出俄语台词，但还是不要对“响”的俄语水平抱有太大期待（笑），至少在官方四格漫画里，“响”的俄语水平恐怕是不如主人公“吹雪”的（声优梗）。



历史与游戏

特Ⅱ型驱逐舰“雷”不出例外也是二代目，初代目是 IJN 的第一艘驱逐舰“雷”型驱逐舰 1 号舰，可谓是驱逐舰里的大前辈！因而“雷”自然也不出意外被海自继承：三代目“雷”为护航驱逐舰“雷”型 1 号舰 DE-202，四代目则为通用驱逐舰“村雨”型（2 代）7 号舰 DD-107，至今依旧在服役。这四代“雷”的姐妹舰都有“电”，可以说是自始至终都是不离不弃的一对。

1930 年 3 月于浦贺船渠起工，1932 年 8 月竣工，虽然是 3 号舰，却是四姐妹中第一个竣工的，实际上的大姐。完工后，“雷”与“电”、“响”一同组成了第 6 驱逐队，1940 年“晓”从第 10 驱逐队调到第 6 驱逐队，四姐妹终于团聚在一起。

太平洋战争爆发后，“雷”先是与“电”一同参加香港攻略作战，之后南下参加南洋攻略作战，在 1942 年 3 月的苏腊巴亚海海战中，“雷”协同重巡洋舰“足柄”、“妙高”、“那智”、“羽黑”及驱逐舰“山风”、“江风”共同击沉英军重巡洋舰“爱塞特”号、驱逐舰“遭遇”号及美军驱逐舰“蒲柏”号。次日发现漂流的幸存者后，在舰长工藤俊作的指示下，“雷”将被击沉的“遭遇”号及“蒲柏”号共 422 名生还乘员救起，妹妹“电”也有提供协助，最终将生还者引渡到荷兰的医院船上，而非作为俘虏带回。这一举动有可能招致国内的反弹，因而被南云忠一中将隐藏了下来。直到战后被营救的英军军官为了感恩，前往日本探寻救命恩人，此事迹才被重新发现了。



1942 年 5 月，第 6 驱逐队被配属到北方部队，参加基斯卡岛攻略作战。在作战过程中，“霞”被潜艇雷击而大破失去舰首，“雷”前往救援拖曳，结果拖曳途中发生事故，反而变成了“霞”拖曳“雷”，两舰返回本土的路上还曾发生触礁事故，最后好容易才磕磕碰碰返回横须贺。

瓜岛战事吃紧后，“雷”与“电”、“晓”一同被派往瓜岛前线支援，担当过袭击美军泊地、鼠运输以及炮击机场等任务。在第三次所罗门海战第一夜战中，“雷”遭受猛攻，1 号炮塔、2 号炮塔均损坏，舰上多出受损，人员死伤惨重，万幸的是主机未收损伤，撤退到楚克泊地，未能参加第三次所罗门海战第 2 夜战。修理完毕之后，“雷”与“电”重新回到北方部队，护卫“那智”、“羽黑”等前往阿图岛，在阿图岛近海与美军发生遭遇战，日军怯于美军的航空威胁草草收场。在返航途中遭遇暴风，“雷”与“若叶”发生冲撞事故。1944 年 4 月，“雷”在执行船团护航任务中，发现潜艇后单独前往反潜，最终失去联络——根据后来的材料，“雷”在这次反潜作战中被美军潜艇击沉。

游戏中，“雷”是非常标准的特型驱逐舰，数值上并无特长。作为第 6 驱逐队的一员，同样关系到相关任务的完成。

舰娘

毫无疑问，“雷”是四姐妹中最为活泼开朗的一位，与内向懦弱的“电”形成了鲜明的对比。历史上“雷”的无私救人之举，让“雷”一直保持着乐于助人的古道心肠。“雷”的人设都透着一股满满的干劲，台词里更是充满了强大的母性，对待提督俨然如同慈母对待自己孩子一样：“这样不行哟，还是交给我吧！”，“没关系，不是还有我在吗？”如此强烈的包容力，与其娇小的外表，也形成了鲜明的对比，这种组合既迎合萝莉控又迎合了恋母情结这两个人群，因而获得了广大提督的依赖，赢得了“废材提督制造机”的美名，常常被略称为“雷妈”。

在 2013 年秋季活动炼狱一般的 E-4 海图逼疯了不少提督的时候，就曾经有人创作过“雷的一份信”，以“雷”的视角来展现“雷”为了提督无私地大破进击的慷慨，在当时引发了相当的轰动，由此使用弃子战术的提督也广为被人指责。

“雷”与“电”的人设较为相近，对于新人提督而言，容易搞混。历史上“雷”与“电”从初代开始便一直作为姐妹舰相互支持着，一直维系着奇妙的缘分。特Ⅲ型的“雷”“电”姐妹是同一天开工，各自战沉也只差了一个月，完全可以说同生共死的双子舰。正因为两舰缘分之深，无论是在游戏中还是在同人作品中，“雷”、“电”都是作为形影不离的好姐妹而出现的。更难得是，“雷”“电”姐妹在同人作品中的人气也不相上下，而且人气排位相当靠前，基本都能进入前 10 位，作为两位并不稀有也并无特长的舰娘而言，如此人气只能说是角色塑造的无比成功。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：NABLACK
出自：『夜战突入』　出品：幻梦镜像



历史与游戏

特Ⅲ型驱逐舰自然也是二代目了。初代为IJN的第一型驱逐舰"雷"型驱逐舰2号舰,"电"与"雷"的缘分由此开始。三代目为海自第一代国产舰中的"雷"型护航驱逐舰2号舰DE-202,四代目为通用驱逐舰"村雨"型(2代)5号舰DD-105(这次终于轮到"电"当姐姐了)。

1930年3月于藤永田造船锁起工,1932年11月竣工,虽然是4号舰,却是四姐妹中第二个完工的。完工后,"电"与"雷"、"响"一同编组为第6驱逐队。1934年6月,在济州岛南方海域演习中,"电"与"深雪"发生冲撞事故,最终"深雪"因为损管不利而沉没,"电"则由"那珂"拖曳回港。

太平洋战争爆发,"电"先是与"雷"一同参加香港攻略作战,之后参加南洋攻略作战。1942年1月,在菲律宾附近海域,"电"与己方运输船"仙台丸"相撞,接受了工作舰"明石"的应急修理后回港修理。纵观"电"的四代,除了第四代外,其余三代都曾发生过冲撞事故,也是有点邪门。

修复后,"电"参加了同年3月的苏腊巴亚海海战,救助了被击沉的英国重巡洋舰"埃克赛特"号的376名舰员,次日协助"雷"救助了被击沉的英美驱逐舰舰员。5月,第6驱逐队加入北方部队,参加了基斯卡岛攻略作战,救助了被空袭大破的"霰"与"不知火"。

瓜岛战事吃紧,第6驱逐队除了还在修理中的"响"外全员转移到吴港,护送航母"飞鹰"、"隼鹰"前往特鲁克。此后,第6驱逐队便留在瓜岛前线。第三次所罗门海战第一夜战中,"晓"战沉,"雷"大破,"电"受伤不多,救助了"晓"的舰员,并伴随战舰"雾岛"等参加了第三次所罗门海战第二夜战。

在"雷"沉没后,"电"与回归战线的"响"搭档,共同担当船团护航任务。在1944年5月14日的护航任务途中,"电"与"响"刚刚交换完战位就被美军潜艇伏击,最终沉没。

游戏中,"电"是游戏5个初始舰娘之一,由于关系到"第6驱逐队"相关任务的达成,所以推荐新人提督选"电"作为初始舰娘。由于"电"较小弱气的萝莉形象,一开始就有不少提督对"电"青睐有加,在各种初始舰娘选择的调查中,选择"电"的提督数基本是第一二位,可见"电"的人气。

舰娘

作为四姐妹的末子,"电"毫无疑问是最为内向懦弱的一位,稍稍触碰一下,"电"就会"啊哇哇哇"的轻声惊叫,非常惹人可爱。"电"也是一个非常爱护和平的,无论敌友,她都想救死扶伤,心底非常善良温柔,对于战斗有一些抵触,但还是会努力发挥自己的真本领。"电"的沉没台词:"下次转世的话,活在和平时代该多好啊",也是非常发人深思。不过,虽然"电"本心非常善良,但是自己却是一个天然呆萌,自带迷糊属性,经常容易与其他舰娘撞到一起(笑)。

"电"的口癖就是"就是这样的说!(なのです!)",非常具有孩子气,奶声奶气,非常像是邻家小妹妹。镇守府家具店里还专门有"なのです!"的挂轴,据说是"电"酱的手笔,不知道提督们都买了没有。

"电"的卖萌特性,非常受到广大提督的欢迎,因此同人作品也是层出不穷。在这之中,开始出现了异化的"黑化电酱",最初是一位同人作者在P站发表了一张"电"板着脸大叫"我讨厌茄子的说"的作品,一反"电"内向温柔柔弱的性格,引发了不少人对此的跟风,久而久之,把"电"的眼睛涂成实心黑色,就性格大变,黑化成无比腹黑卑劣的角色,这一二次创作流传甚广,甚至开始与本体分离,成为独立的角色,一般被称为"プラズマちゃん"(电浆)。可爱的外表加上腹黑糟糕的性格,反而意外的大受欢迎,延伸出相当多的同人作品出来。所以说,也不要小看"电",假如激发出"电"的里人格,让"电浆"发挥真本事可是比较恐怖的哦。

"初春"型驱逐舰
Hatsuharu Class Destroyer

『伦敦海军条约』签订后,IJN无法继续建造特型驱逐舰,只能建造1400吨以内的驱逐舰,于是IJN便想方设法在这个吨位继续保持特型驱逐舰相同的武装,由此诞生的便是"初春"型驱逐舰。原本特型驱逐舰的武装占用的吨位



就过大非常影响舰体的稳定，比特型驱逐舰少了近 300 吨的“初春”型自然问题更为厉害，“初春”型首舰试航时就充分暴露了这个问题。而“友鹤事件”与“第四舰队事件”的相继爆发，更是让 IJN 无法回避这个设计缺陷，不得不将“初春”型进行复原性改造，缩小舰桥，撤去一座鱼雷发射装置，增加隔舱，如此改造完成，吨位依旧大幅攀升到 1700 吨，已经与特型驱逐舰相仿了，完全违背了条约限制了。而实际上，“初春”型最终的战斗力却显然不如特型驱逐舰，可以说是一个颇为失败的舰型，因而建造 6 艘后终止。

“初春”型在技术上最大的亮点在于雷装的强化，在世界上第一次采用了鱼雷再填装装置，可以进行再次填装。初始设计时为 3 座 3 联装鱼雷发射装置 + 再填装装置，备弹 18 发，比后来的甲型驱逐舰（“阳炎”型 16 发）、“岛风”型驱逐舰（备弹 15 发）都要多，可以说是相当惊人的雷击能力。然则由于平台的不稳定，“初春”型最终撤掉了一座鱼雷发射装置，也就失去这种纸面上的优势。





1944 年 3 月开始在北海道活动，6 月则开始担当硫磺岛的运输任务。10 月下旬，第 21 驱逐队编入第二游戏部队参加莱特湾海战。由于之前担当运输任务之故，第 21 驱逐队迟于本队行动，10 月 24 日遭遇空袭，“若叶”被击沉，次日仅剩 2 舰的第 21 驱逐队返回马尼拉。同月 31 日，第 21 驱逐队参加第二次多号作战，开始执行对奥尔默克的运输任务，“初春”于中途返回马尼拉。11 月 13 日，“初春”在马尼拉遭遇美军空袭，中弹沉没。

游戏中，“初春”的性能与“吹雪”相比初始值似乎更高一些，但是最终值基本相同。作为命名舰，“初春”也基本能享有命名舰的一些特性，但是也并未特别之处。2014 年 10 月 10 日更新后，“初春”意外地实装了二改，可惜二改的人设非常糟糕，获得了大量的差评。“初春”二改的数值也并没太大的增长，比起一线的驱逐舰如“时雨”二改、“绫波”二改、“夕立”二改等有较为明显的差距，可以说是较为鸡肋的一次二改。



历史与游戏

“初春”也是二代目，初代为“神风”型驱逐舰 23 号舰。

1931 年 5 月于佐世保工厂起工，1933 年 9 月竣工。竣工后，与“子日”、“若叶”、“初霜”组成第 21 驱逐队（从属于第 1 水雷战队）。

太平洋战争爆发时，第 21 驱逐队负责濑户内海的反潜警戒。1942 年初，参加南洋攻略作战，1 月 25 日与轻巡洋舰“长良”发生碰撞事故。同年 5 月，加入北方部队，参加阿留申群岛攻略作战。7 月，姐妹舰“子日”被美军潜艇击沉。“初春”自身也在往基斯卡岛运输过程中遭遇美军空袭而中破，无法自力航行，不过搭救了被击沉的“胧”的舰员，最终由两个妹妹“初霜”、“若叶”拖曳回本土。修复后，1942 年 11 月至 1944 年 2 月之间主要担当航母“飞鹰”、“瑞凤”等的护卫。

舰娘

“初春”在人设上与“龙田”、“丛云”等一样，头上有迷之物体，舾装的风格也比较奔放，非常具有个性。服饰装扮上，“初春”明显是京都和风，在台词上，更是具有相当浓郁的古风，口癖便是古朴的“～のじゃ”，也算是比较典型的“のじゃロリ”，换言之就是“BBA 萝莉”，性格上自然也就有些倚老卖老，对于提督也是一番居高临下的态度，俨然一副女王的姿态。

“初春”的二改是一次颇为惊人的失败，官方推特放出的截图与最终的效果形成了鲜明的反差，让广大提督有上当受骗之感：头身比例更加失调，眼睛仍然飘在头发上，甚至更为夸张了，比起原本的人设反而变得更为丑陋，引发了不少提督的恶意吐槽。再加上数值上也并不突出，这次失败的二改反而影响了“初春”的人气。

历史与游戏

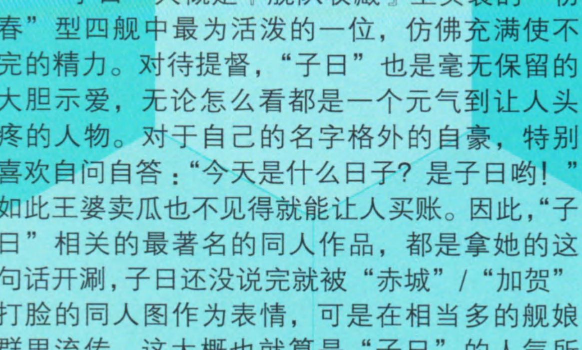
自然，这位也是二代目了。初代为神风型驱逐舰 20 号舰，考虑到神风型驱逐舰有 32 艘之多，相当数量的驱逐舰舰名的初代都出自这一个型号。

1931 年 12 月于浦贺船渠起工，1933 年 9 月竣工。竣工后编入第 21 驱逐队。1939 年，编入第二遣华舰队第 15 战队，次年 7 月，进入法属越南河内市，成为法属印度支那地区的“西原机关”的无线局，之后移动到海防市。

太平洋战争爆发时，“子日”归建第 21 驱逐队，从事濑户内海的反潜警戒。1942 年，护卫运输船团到达沃，并参加了 2 月的爪哇海战。5 月，“子日”随第 21 驱逐队加入北方部队，参加阿图岛攻略作战。之后“子日”担当阿图岛附近海域的警戒，于 7 月 25 日被美军潜艇雷击击沉，幸存者被“电”救起。

游戏中，“子日”也是毫不起眼的平凡大众中的一员。

舰娘



“子日”大概是『舰队收藏』里实装的“初春”型四舰中最为活泼的一位，仿佛充满使不完的精力。对待提督，“子日”也是毫无保留的大胆示爱，无论怎么看都是一个元气到让人头疼的人物。对于自己的名字格外的自豪，特别喜欢自问自答：“今天是什么日子？是子日哟！”如此王婆卖瓜也不见得就能让人买账。因此，“子日”相关的最著名的同人作品，都是拿她的这句话开涮，子日还没说完就被“赤城”/“加贺”打脸的同人图作为表情，可是在相当多的舰娘群里流传，这大概也就算是“子日”的人气所在吧（笑）。

历史与游戏

这位也没有例外，也是二代目，初代也是“神风”型，“神风”型24号舰。

1931年于佐世保工厂起工。“初春”与“子日”作为第一批舰，在试航与服役过程中暴露出了大量问题，因而在“若叶”建造过程进行了改善工程，复原性问题得到了极大的改善。最终于1934年10月竣工，加入第21驱逐队。

太平洋战争爆发后，“若叶”随第21驱逐队参加南洋攻略作战。1943年，第21驱逐队作为北方部队的一员，参加了阿图岛攻略作战，战后与“雷”发生冲撞而小破。之后，“若叶”主要担当本土与千岛群岛之间的护航任务。7月，参加基斯卡岛撤退战，在突入基斯卡岛海域之前浓雾中“若叶”与姐妹舰“初霜”发生碰撞事故，最终不得不单独返回佐世保工厂进行修理，实际上并未真正参加基斯卡岛撤退战。不过“若叶”的mvp台词里依旧将这次作战念念不忘。修理完毕后，“若叶”依旧活跃在北方战线。

1944年6月起开始担当对硫磺岛的运输任务。10月，第21驱逐队归属于志摩舰队，计划在执行完护航任务后，与志摩舰队本队合流，参加莱特湾海战。在合流图上，“若叶”遭受美军空袭而沉没。

舰娘

“若叶”从人设上看便是一本正经的不苟言笑，实际上台词更是惜字如金，入手台词就是极为简洁的“驱逐舰若叶”，不由得给人一种距离感与严肃感，仿佛一位沉默寡言却又忠心耿耿的武士。

“若叶”一方面枕戈待旦，时时刻刻保持着战斗模式，另一方面在战斗中即便受伤也会坦然地说出：“很痛啊，不过，也不算坏。”这给人的感觉，“若叶”大概是一个外表S内心M的角色吧（笑）。从某种角度而言，“若叶”也算是冷酷型“池面”，与搭档“初霜”的性格恰好也是截然不同，具有不错的互补性。



历史与游戏

初代目为神风型2号舰，这一代为二代目。

1933年于浦贺船渠起工，在建造过程与“若叶”一样接受了复原性改善工程，1934年9月完工。

太平洋战争爆发时，“初霜”作为第21驱逐队的一员正在濑户内海反潜警戒。之后，先后参加了南洋攻略作战、巴厘岛攻略作战、阿留申群岛攻略作战。1942年7月，“初霜”参加了基斯卡岛撤退战，路上浓雾中与“若叶”发生碰撞，“若叶”单独脱队返航，“初霜”受伤较轻则继续参加战斗。在幌筵岛接受应急修理后，从事千岛群岛的船队护卫任务。

1944年1月起开始担当航母“云鹰”、“千岁”、“瑞凤”与“龙凤”等的护卫。6月参加了马里亚纳海战。10月，第21驱逐队编入志摩舰队，在赶往与本队汇合的路上，遭遇美军空袭，“若叶”中弹沉没，“初霜”与“初春”一同救起“若叶”的生还者，撤往马尼拉。同月，“初霜”与“初春”参加第二次多号作战。此后，“初霜”前往



新加坡，参与北号作战并护卫战舰“伊势”、“日向”返回本土。

1945年4月，“初霜”与战舰“大和”一同参加天一号菊水特攻作战，结果在美军猛烈空袭近乎奇迹般的毫发无损，积极救援在坊之岬海战沉没的轻巡洋舰“矢矧”、驱逐舰“滨风”等舰上的生还者。6月，“初霜”成为了宫津湾炮术学校的练习舰。在二战结束前16天的7月30日，“初霜”与“雪风”等一起在宫津湾遭遇美军空袭，在防空战中，“初霜”与“雪风”做出相同的规避动作，也同时触发了己方的水雷，结果“雪风”所触发的水雷工作引信失灵，而“初霜”则没有那么幸运中雷大破，不得不坐底搁浅，就这样迎来了战争结束。

舰娘

在游戏中实装的“初春”型四姐妹中，初霜大概算是最为让人亲近的乖孩子。她既没有“初春”那样的傲慢，也没有“子日”那般的吵闹，更没有“若叶”的高冷，而是一个性情极为温和、通情达理的纯情之人，台词里满是温和谦逊的用词，展现了一个努力上进柔情似水的黄金之魂。最动人的是MVP台词里的那一句“就算一艘也好一人也好，只要能救下来，我就很满足了”，娇小身材里却怀抱着一颗纯粹之心，这样的角色虽然不怎么起眼，但是真的用心去聆听她的台词，想必也能感受到一种别样的魅力。

尾声

“初春”型还有2舰：“有明”、“夕暮”。这两舰在建造之初就考虑到设计的改良，比起“若叶”、“初霜”更进了一步，因而也有“初春改”或“有明型”等说法。“有明”、“夕暮”两舰与后续的“白露”型“白露”、“时雨”共同组成第27驱逐队。

不过考虑“初春”型本身是一个较为失败的设计，“有明”、“夕暮”的战绩也并没有太大的亮点。这两舰的实装恐怕会相当之晚。

舰娘快讯

kantai collection news flash

圣诞节特典

今年的冬季活动并没有在圣诞节展开，不过运营以新的形式来营造圣诞节的欢快氛围。

新圣诞限定立绘的实装：

那珂、那珂改二、龙骧、龙骧改二、时雨改二、涟、间宫、伊良湖、北方栖姬等

新圣诞限定语音的实装：

日向、飞龙、丛云、浜风、欧根亲王等约 20 位舰娘

圣诞宝箱：

击破部分海域的 Boss 有机会掉落礼品盒，内有“资源”、“甜品”、“资材”三种可以选择。



更新及二改情报



12 月 26 日更新实装了种田级重巡姐妹足柄的二改，立绘中的表现明确了饿狼姐虎牙的设定。另外中破的观赏性极佳强烈建议拉出去破一下（雾），又及，相传围巾的纹样的来源是参加乔治六世加冕典礼观舰式时的满舰饰（就是获得“饿狼”之名的那次）。同时实装的还有朝潮型驱逐 6 号舰，山云。不管是立绘形象还是舰名都让人联想起幻想乡中的某轮入道妖怪，在开发出本阵 CP 关系之前恐怕和那边的互动图更多些吧……

本次更新还为迎接冬休み临时变更了曙的立绘，是挑选这么毒舌的舰娘来催促提督新年扫除的用意么?

另外，官推终于明确提示了之前放出过某位驱逐舰二改的预告。小主角终于能增加人气了呢，可喜可贺……对了你是叫欠雷还是什么的来着?

「艦これ」開発/運営 @KanColle_STAFF 12月28日

来年二〇一五年、その新年最初の月に、特I型駆逐艦ネームシップのさらなる改装の実装を予定しています。アニメ「艦これ」、同OP曲『海色』ED曲『吹雪』と共に、どうぞお楽しみに！

#艦これ

动画版 1 月放映在即

『舰队收藏』的动画版终于在经历几次跳票后，于 2015 年 1 月份与广大提督见面了。

动画版目前确认登场的人物有：

正规航母：赤城、加贺、瑞鹤

战舰：长门、陆奥、大和、金刚、比睿、榛名、雾岛

重巡洋舰：高雄、爱宕

航空巡洋舰：利根、最上

轻巡洋舰：川内、那珂、神通、大淀、夕张

重雷装巡洋舰：北上、大井

驱逐舰：岛风、吹雪、睦月、夕立、晓、响、雷、电

其他：明石、间宫、伊良湖

动画 BD&DVD 的情报陆续开始公布，在诸多特典之中，最为引人关注的自然是『第二回横浜「艦これ」観艦式』先行抽选卷。『第二回横浜「艦これ」観艦式』于 2015 年 8 月 9 日展开，到时候主要担当的声优如上坂すみれ、藤田咲、井口裕香、佐倉綾音、東山奈央、大坪由佳、日高里菜、洲崎綾、野水伊織、味里、竹達彩奈都会到场，到时候的盛况可以想象。

目前亚马逊给出的预定目前为 6 卷，动画版大概也就一季的长度，当然也不排除有后续第二季的可能。

至于动画版的内容，其中一半内容会在镇守府的宿舍内，着重于舰娘们的日常生活。设定中有提督的存在，不过将不会出现在画面上。▲

艦これ

kantai collection

news flash


unreal hermited
Obake

非隐之隐

——探求二岩猯藏饱含智慧的隐者之道

■文／冰夜华 ■责编／如月千华 ■美编／塔里



隐者，避世也，看淡了功名禄利，放弃了红尘凡世，从烟火人间之中逃脱，沉醉于高山之巅，忘返于流水之间，与花草共抚琴音，与鸟兽高歌共鸣，与天地同饮，与日月同辉，仙风道骨，潇洒脱俗。生于天地间，翱翔苍穹下，亦非遁入空门，无拘无束，来去自如，做一名修心修身之人，追求这道之真意，这如此美好的极景，千百年来令无数人为之向往，即便是到了现世，这样的思想同样被人所推崇，避世而隐，做一名天知地知己知的逍遥隐者。

隐者有三，小隐于野，中隐于市，大隐于朝，避开尘世流连山野者，只为小隐之士，看惯了喧嚣嘈杂而选择与世无争，才归于山野，做一天地逍遥行者，只为让身心都得到逃离。落于尘世却能镇定自若，视繁杂为无物，虽不在山野，却彷如身临其境，此为中隐之阶。比市更为污浊为朝，勾心斗角，尔虞我诈，人之百丑尽显其中，能在此污秽之处却不与世争，不落凡尘，位居朝堂却能修成悠然自得之身，为高人中的高人，此为大隐者也。无论如何，做到身心上的清净幽远，这是作为生来便无法隐藏自我的人类所能追求的至高境界，但想以人之躯体想要达到这样的境界，就必须要避世，方可得道。

然而，无论哪种，都并非隐者的极致。所谓隐者，在避世的同时也在某种程度上逃避着自己，逃避了作为人的部分本性，独善其身，使自己变得“不像人”，因而才能与天地所亲近。这是因为对于绝大多数的人类来说，天生缺乏特殊能力的他们唯一可以依靠的便是头脑，而人类的社会便是在思想的进步中不断的将肮脏丑陋的部分扩大，谎言和欺诈被视为邪道的同时却也成为了生存要道，厌烦这些纠纷的人就会选择与世无争，而真正能做到隐于朝市的人少之又少，因而隐者多避世于山野，从环境上与人类的世界彻底隔绝。

人类想隐藏于山野，却有想要隐藏于人世



的妖怪，天生具有特殊能力的妖怪在人类的世界生活的故事屡见不鲜，就连在幻想乡之中也有不少居住于人类村落中的妖怪。妖怪的隐者与人类的隐者虽然在方式上有所不同，但其目的实则一致，即远离自己所厌烦的世界。在一个地方呆久了，慢慢的就会被那里的环境所同化，继而变得不再像原来的自己，无论是避世的人类隐者还是入世的狸妖隐者，均是如此。

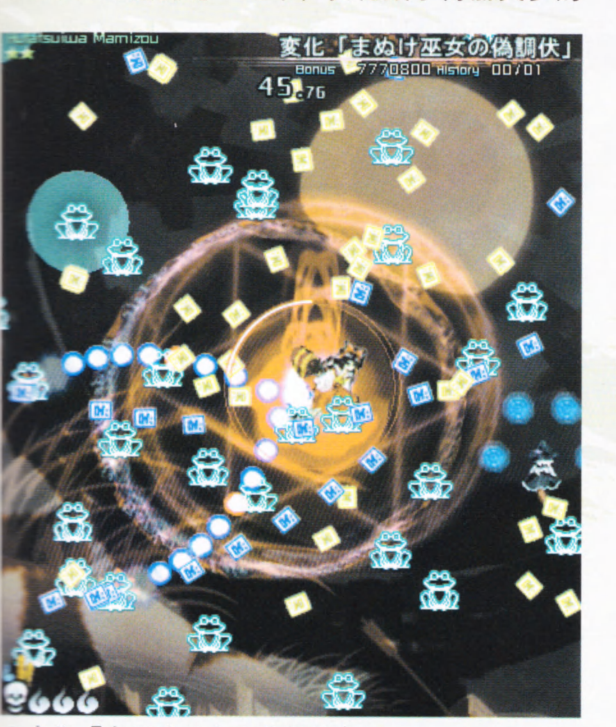
也正因为这种环境上的同化影响，能够同时在隐和不隐之间游走自如的二岩猯藏就显得极为特殊，同时具备了人的特性与妖的本质，实为罕见。也正因为有着这样双重的属性，在身上所透露出来的，是作为一名隐者所具备的气息。



所谓隐者便是要无形才可以为隐者，但无论是如何的无形，都必然先有形，因为彻底的无形是不存在的，只要存在必有“形”，让人无所遁形便是隐者所追极致，但二岩猯藏却是个例外。她是妖怪狸，也就是我们所说的狸猫妖怪，这个种族是个天生的遁形高手，甚至叫“狸猫”却非“狸猫”。在中文里被称为“狸猫”的生物在日语里被称为“狸”,但这与中文里的“狸猫”并非同一物种,日文中的“狸”实际上是貉，而中文里的“狸猫”则是豹猫，仅仅是名字上的称呼都包含着变化。

对于大众而言，狸的形象最深的莫过于头顶着树叶的造型，在传说中这片叶子可是狸最重要的物品，狸的千变万化便源自于此，也有说法是能力高强的狸无需树叶也能变身，头顶树叶只是狸的一种装饰。无论哪种说法，妖怪狸最为人津津乐道的便是它的变化能力，它们可以变成任何物体，甚至可以将自己之外物体也加以变化。但妖怪狸的变化与其说是变化，不如说是障眼法。根据『东方求闻口授』中所述，二岩猯藏所拥有的变化方式并非是创造出

无中生有的幻象，而是将原本实际存在的物件变化成另一种物件的外表，意思就是无论怎么样的改变都无法改变本质，所谓万变不离其宗，即便把一只狗变成了鸟，但它的本质依旧只是一只狗，不可能像真正的鸟那样飞上天空。不过无论外表再怎么变化，该藏不住的东西还是藏不住，即便是二岩猯藏这样足够强大的妖怪，依旧有着无法变化掉起来的东西，就是她的尾巴。『东方求闻口授』中就描述狐妖和狸妖在变化之后尾巴和耳朵几乎是不可能完全变掉的，在『东方神灵庙』的故事之中，出现在解决异变的人类面前的二岩猯藏在符卡“变化「まぬけ巫女の偽調伏」”之中，变化成了博丽灵梦的



▲变化「まぬけ巫女の偽调状」

样子，但却有着明显的狸耳朵和大尾巴，完全无法隐藏，『东方求闻口授』中也提到如果感觉到有什么不对劲的话只要去寻找看看眼前的人或物是不是有尾巴，这就是为何妖怪狸的变化很容易被戳穿的缘故。虽然对于善于变化的妖怪来说，努力不被人发现才是本能，但二岩猯藏却是个奇妙的例外，因为她一开始就没有打算把自己的尾巴藏起来，『东方求闻口授』中提到，尾巴的大小是妖力的计量表，尾巴越大说明这只妖怪的功力越高，二岩猯藏那条又大又美的尾巴说明了她是拥有强大妖力的角色，某种意义上来说也可以算作是身份的象征。

虽然说二岩猯藏不会去隐藏自己的尾巴，但在前往人类的村落的时候，她还是会努力把自己的尾巴给藏起来，在『东方铃奈庵』之中，博丽灵梦在铃奈庵前遇到把尾巴藏起来的二岩猯藏，以致于没有在第一时间认出她，『东方求闻口授』中提到尾巴虽然不可能完全隐藏，但是在看不见的地方缩小或者伪装起来是可以做到的，以二岩猯藏的实力，将尾巴缩小绝非难事，加上当时她穿着宽大厚实的棉袍和裙子，也就不奇怪灵梦没有认出来，而本居小铃更是一直认为她是个帅气的人类。

面对变化莫测的妖物人类是避之而不及，而大多数妖物也不会因为拥有变身的能力就一直居住在人类的住所，因为一旦被发现就很可能面临种种麻烦。但妖怪狸与其他的妖怪又有所不同，因为在外界人的心目中，妖怪狸具备了其他妖怪所几乎不具备的受欢迎程度。狸作为妖怪，却并不是凶神厄神，相反，反倒只是作为有灵性的动物一样给人一种亲近感。在外界的传说之中，妖怪狸似乎非常喜欢接近人类，经常跑到人类的家里偷酒喝，醉了之后就四脚朝天大大咧咧的在别人的庭院里呼呼大睡，一点都不惧怕人类。妖怪狸喜欢恶作剧但却没有让人十分厌恶，甚至会在受到恩惠之后做出报恩的举动。不仅如此，许多妖怪狸还融入到了人类的社会中生活，『东方求闻口授』中提到在二岩猯藏的家乡佐渡之国，有许多妖怪狸因为过于融入了人类的社会，忘记自我而失去尾巴，无法再变回原来的样子，作为一个普通的人类生存了下去，这在其他的妖怪传说中是极为罕见的。善于隐蔽自己的妖怪狸最终将自己的正



▲二岩猯藏（求闻口授）

体隐蔽在了人类的社会之中，以至于连自己也无法再次找回那份真正的自己，以一个变化之后的身份继续生活。这或许是妖怪狸的生存之道……

与被结界所隔离的幻想想不同，外界已很难再容下妖怪的存在，甚至连八坂神奈子这样的高天原神明都进入到幻想乡之中，即便是已经身处人妖共存的乐园，二岩猯藏在前往人类村落时也会把自己隐藏得更加完全一点，更不用说正在使妖怪们越来越无法生存的外界了。或许正因为如此，妖怪狸们既不愿舍弃人类，也不愿舍弃外界的生活，最终选择了舍弃自己，完全的做一个“大隐于朝市”的“人类”活下去。因而，二岩猯藏的贯彻狸之道的行为就显得弥足珍贵。一个隐者可以隐藏自己的身形，但是不能隐藏自我，就像是她的变身能力那样，万变不离其宗，二岩猯藏坚定地以妖怪狸的身份生活着并且引以为豪，或许是因为对自己的能力自信，或许是因为对同伴失去自我的行为的惋惜，但无论是哪一面，唯一可以确定的是这是她作为一个妖怪狸的骄傲。

但毕竟外界已经是一个面目全非的世界，即便是二岩猯藏也不适合再在外界居住，因而在『东方神灵庙』中受到旧友封兽鵺的求助时，进入到幻想乡中的她顺势居住了下来，再也没有回到外面的世界。对于她来说，幻想乡更像是一个隐居的好地方，而她的能力也可以得到更好的展示。

二ッ岩大明神



隐者之能

WITH GREAT POWER WHICH ONE HIDDEN

隐者往往给人于世外高人的感觉，超群的能力成为了隐者留给世人最多的印象，因为他们飘忽不定，难觅踪迹，加之隐居山野，被认为是不愿与凡夫俗子们同流。对于幻想乡来说，这样一个与外界同步的同时又与外界隔绝的乐园，收容了许多被外界所不再需要又强大的存在，能够在这个遍地强者的空间里生存，如果没有得到强者的庇护，就要自己变成强者。对于二岩猯藏来说，在这里拥有自己的地位是毫无压力的，因为她具备了超群的实力，首当其冲的，便是穿越了隔绝幻想乡与现世的大结界。在『东方神灵庙』之中便描述到她是听说老朋友封兽鵺遇上麻烦而特地赶来帮忙，众所周知幻想乡被博丽大结界所包围着，这是由博丽的巫女、妖怪贤者以及龙神共同建立起来的强力结界，无论是里面的人还是外面的人，都不应轻易的从结界中穿过，但二岩猯藏却穿过了这层结界进入到了幻想乡之中。虽然我们还不知道她是如何越过结界的，是否还有其他人或妖怪的协助，但她确确实实越过了那道绝大多数人都无法越过的障碍，仅凭这一点就足以证明她的力量之强大。

在之后与前来解决异变的人们战斗时，二岩猯藏不仅用多变的弹幕来让她们大开眼界，其符卡更是将名称所写具现化了出来，“壱番勝負「霊長化弾幕変化」”“弐番勝負「肉食化弾幕変化」”“参番勝負「延羽化弾幕変化」”“四番勝負「両生化弾幕変化」”这四张符卡中，分

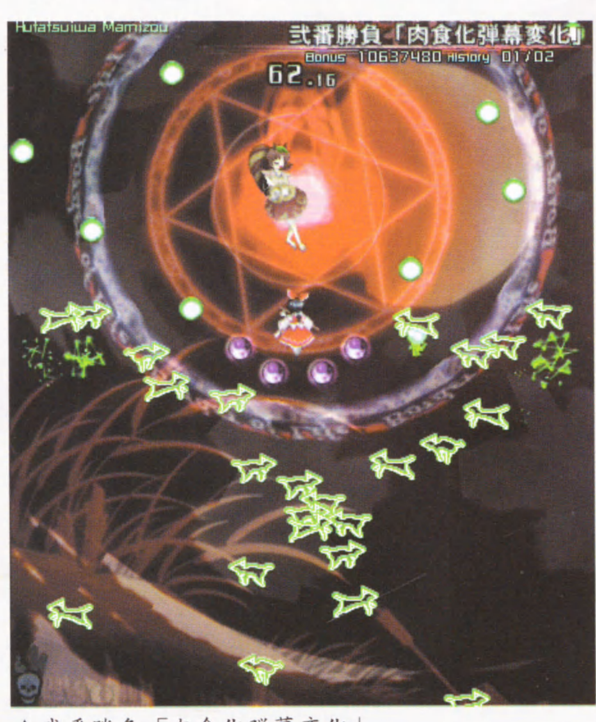
到出现了四种不同的动物形态，在解决异变的人们过往的战斗中这是从未有过的新鲜感，“伍番勝負「鳥獣戯画」”这张符卡则集合了前四张符卡的所有特点，令人目不暇接。而在“「マミゾウ化弾幕十変化」”之中更是能体现出了“狸猫百变”这样一种特点，左右两边都是猯藏的身影，并且变化出更像是“鸟兽戏画”这种热闹感的弹幕，让人觉得像是置身于一场祭典之中。虽然最后还是惜败，但对于二岩猯藏来说有着充分“战败”的理由。首先，二岩猯藏受封兽鵺的委托前来是为了“解决麻烦”的，而这个麻烦则是在『东方神灵庙』中复活的丰聪耳神子，可在她之前灵梦等人就已经将事件解决了，她的出场也就失去了本来的意义，白忙活了一场；其次，在与雾雨魔理沙的对话之中，二岩猯藏说让魔理沙“满月的晚上小心点”，她会去“报仇”，言下之意就是现在不是满月，战败无可厚非；最后可以认为这是自己初来乍到，对此处不熟悉，所以才会战败。虽然这些“理由”有着玩笑的成分，但二岩猯藏的实力确实并非如此，因为『东方铃奈庵』中灵梦没有认出变化之后的猯藏，可见猯藏在『东方神灵庙』中的战败并非是因为实力不济，而是她作为一只妖怪狸的秉性使然，即便是战斗看上去也像是在玩乐一般，这一点在『东方心绮楼』中有着很好的证明，符卡“变化「分福熱湯風呂」”将自己的手下变成了一个大大的茶釜，喷出蒸汽发动攻击，自己却在装满热水的茶釜中间悠闲自得的泡着澡，这可是游戏里第一个在众人面前赤身裸体的家伙（另外分福茶釜传说的原典中，狸变成的茶釜被架在火上煮水忍受不住热度变回原形，符卡中二岩猯藏却可以泰然处之也是神主的趣味吧）。符卡“变化「二ッ岩家の裁き」”更是将对手变成了动物随意戏耍，完全就是在玩乐一般。由此可见，猯藏对于在幻想乡中的符卡战斗有着充分的理解，自己无需太过于全力以赴，对她来说所谓的战斗不过就是消遣作乐，如果不尽情享受就太浪费了。

在具有实力之下还具有这样的心境，取决于二岩猯藏那不同凡响的智慧，若是缺乏智慧，也就无法很好的将自己隐藏起来，所谓树大招风，强大的力量会吸引来更强大的力量，没有超高的智慧便不懂得如何合理利用自己的力量，也就做不成隐者，而二岩猯藏的智慧还远不如此。在『东方心绮楼』的故事中，当所有人都为了争夺人气而展开决斗时，只有二岩猯藏关心其中的原因，她四处向宗教家们打探面灵气所丢失的希望之面是否已经解决，似乎与这份热闹的祭典毫无关系，但却又是把这次事件看得最清楚的人。在找到这次事件的主人公秦心后，得知了她的为难之处时，二岩是唯一一个向这位烦恼的妖怪提出直接建议的人，而且在对上其他玩乐的人时，她也会为她们点出事态的严重性，希望能够尽快解决这次异变。整个事件之中，二岩猯藏不是为了自己的名气所着想，而是一心为了引导秦心走向正确的道路所做的努力，就连以贤才著称的丰聪耳神子和圣白莲都没有这样的自觉。或许这正是因为她没有过大的欲望才能够做到心无旁骛，单纯的只是为了解决事件而战斗，虽然从方式上来说，给人感觉似乎只是在玩乐。

二岩猯藏具备了隐者所必须的清心寡欲，又拥有指点迷津的能力，不光是在『东方心绮楼』之中，在『东方铃奈庵』之中一眼就看穿了灵梦的烦恼，并且直截了当的为她指出了问题的所在之处，使得灵梦和魔理沙可以直接前往铃奈庵进行调查，而本居小铃在陷入烦恼之际也委托她对面灵气的事情进行调查，而且很轻松的就把事情给解决，并且使小铃对于面灵气的误解也一并消除，若非是具有高深智慧之士是无法做到这一点的。从种种迹象表明，猯藏的智慧放在幻想乡之中也是顶级的，其贤能也不亚于八云紫。

智慧并非凭空而来，所谓天才如无后天之力便会沦为庸碌之辈，而岁月是智慧积累所必须的条件。妖怪的年龄越大，其所能吸收的知识和经验就越多，才学也就越渊博，时间上的差距是无论如何都无法弥补的。对于人类来说，

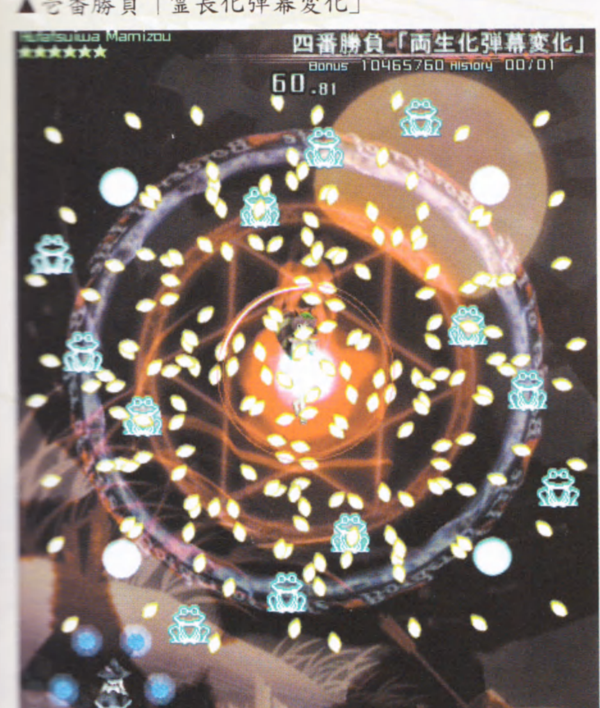
▲壱番勝負「霊長化弾幕変化」



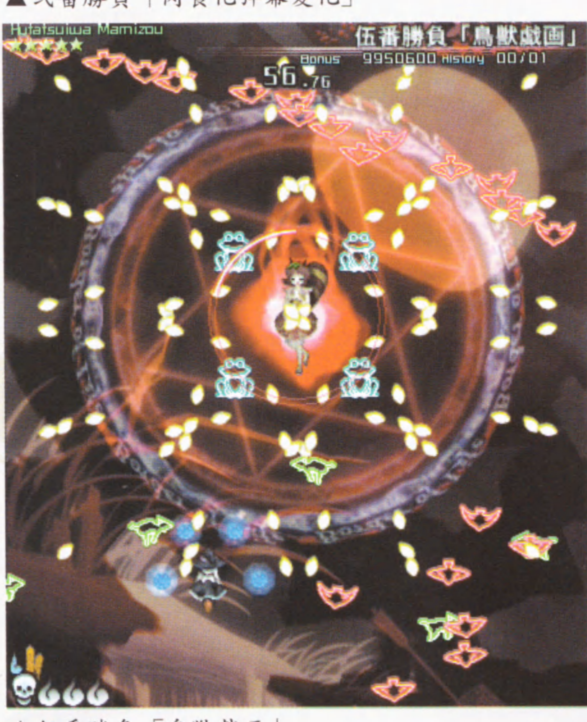
▲弐番勝負「肉食化弾幕変化」



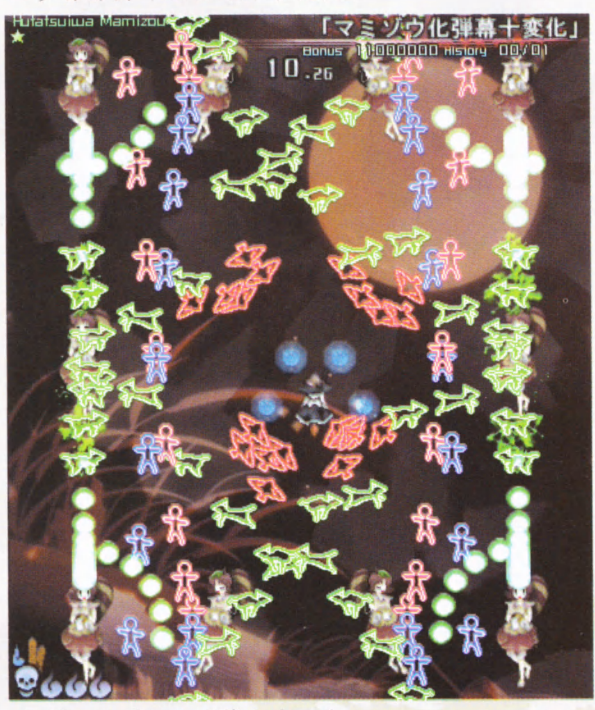
▲参番勝負「延羽化弾幕変化」



▲四番勝負「両生化弾幕変化」



▲伍番勝負「鳥獣戯画」



▲「マミゾウ化弾幕十変化」



▲变化「二岩家的制裁」

追求更长的寿命就是追求智慧的道路，而天生就拥有很长寿命的妖怪就会受到人类的嫉妒和排斥，害怕这些长命之物对自己的社会造成威胁，无论是否有害，不分青红皂白的驱逐和捕杀。因此，能在现世依旧存活下来的妖怪，要么进入到幻想乡那样与世隔绝的乐园，要么是像佐渡的妖怪狸那样放弃自我作为人活下去，而像二岩猯藏这样既能够在现界的人类中生活又坚持妖怪狸的身份，必定是经过了长久岁月的历练才能够做到的。

虽然二岩猯藏看上去是很年轻的样子，但在『东方神灵庙』之中与众人战斗之后还是显出了老者独有的疲态，稗田阿求也认为她这副姿态只是变身出来的，但妖怪来的青春常驻并不是什么太大的难事，而且对于善于隐藏自己的妖怪狸来说，或许这份老迈也不过是装出来的。二岩猯藏出身于外界的佐渡，根据『东方



▲变化「分福热水浴」（心绮楼）

求闻口授』的记载，佐渡建国可以追溯到平安时代，也就是公元 794 年开始的日本，那么猯藏的年龄至少在千年以上，而在『东方神灵庙』之中，面对东风谷早苗时，二岩猯藏说自己已不复当年勇，而当年的她可是有着统帅这个国家三分之一的狸的力量。根据日本传说的三大狸之中，团三郎狸便是统御着佐渡的狸的总大





将，这位大名鼎鼎的妖怪狸在相川町附近被奉为二岩大明神所祭祀，而二岩则是猯藏的姓氏，那么猯藏至少在佐渡之国是与这位团三郎狸平起平坐的大人物，甚至极有可能就是团三郎狸本人，只是为了掩人耳目而采取了化身。虽然只是猜测，但能够统御一个国家的某个种族的三分之一，若是没有足够的智慧便无法与其他种族抗衡和保持族群的安定，还在外界的时候就让佐渡成为了妖怪狸的天下，而它们的死对头妖狐却没有在佐渡出现，或许就跟她的领导才能有着很大的关联。最重要的就是要能够拥有号召力，这一点在『东方求闻口授』中也得到了记载，有着相当威严和领导风范的猯藏在进入幻想乡之后，很快的就成为了幻想乡本地的妖怪狸的首领，被阿求认为极有可能发展成为幻想乡内的新势力，足见她的威严不减当年。

或许是因为在外界居住时间长的缘故，比起幻想乡内的妖怪来说，她具有着幻想乡内大多数的妖怪和人类所不具备的知识面，比如在『东方神灵庙』中以海的广阔来描述幻想乡在地球上不过沧海一粟，在『东方铃奈庵』中一眼就认出了因为偷喝稗田阿求家的酒而醉倒在庭院里的不明生物为外界的未确认生物体之一的卓柏卡布拉，并自称“稍微是个外界通”，虽然有些过分谦逊但也属实，常年在外界并且居住在人类社会之中，对于这种程度的知识了解不过小菜一碟。除了知识面广，她的姿态也显得古典老派。不仅在妖怪之中拥有着非常罕见的远视眼病症，在称呼自己时会使用“儂（わし）”这种老气横秋的词汇，并且有着上了年纪的老者所常用的“臭口气”，也就是典型的倚老卖老，但是却在与东风谷早苗的对话中极力否定自己的老迈，认为自己并没有上年纪，仅仅是习惯问题。但习惯的养成靠的便是时间，同时又因为在外界与人类接触频繁，久而久之身上便沾染了人类的习气，如今想改恐怕也是不可能的了。

隐者之道
ADHERE TO THE SELF

隐者之所以为隐者，便是不愿与世同流，也不愿让自己的力量随意的暴露在他人面前，因而选择了避世，但若有能则无用，便是埋没之才，无用武之地便不能称之为贤能，所以真正的隐者就是看似避实则入，所隐的不过为形，而非隐其能。这一点在二岩猯藏的身上得到了非常完美的诠释。从在『东方神灵庙』里回应老友封兽鵺的求助开始，在进入到幻想乡的短短时间之内，二岩猯藏的身影就已经开始频繁的出现。在『东方心绮楼』之中众人皆醉我独醒般的为陷入迷茫的秦心寻找解决问题的方法，在『东方茨歌仙』中为了同居在命莲寺中受袭击的同伴而奔走，在『东方铃奈庵』中为博丽灵梦指引出问题的所在，在夜晚化作火焰为狸们和新生的付丧神的宴会助兴，以及帮助本居小铃解开心中疑团，在『弹幕天邪鬼』中又有意无意地告诉鬼人正邪变强的办法。无处不留下她存在的痕迹，而且每一次的出现都在发挥着自己的能力和智慧，为他人排忧解难，并非只是作为普通的看客。更奇妙的是，虽然猯藏存在感很强，但却并不会让人觉得突兀，并没有让原本的安定的生活突然被打破那样的感觉，

反倒是觉得她的存在是理所当然的，所有人都不会觉得有什么怪异的地方，在人类的村落里也不会造成什么骚动，这大约是身为妖怪狸这种可以很快地融入到社会之中的种族的缘故吧。

但话又说回来，在外界已经居住了那么久的二岩猯藏为何进入到幻想乡之后就不再回到外界的佐渡，这是一个值得思考的问题。俗语有金屋银窝不如自己的狗窝，话糙理不糙，无论是人类还是妖怪，故乡对于任何人来说都是自己心中的港湾所在，离开故土进入到这个被现世遗忘之乡,就相当于放弃了自己的家。那么，猯藏又是基于什么理由要放弃自己居住了上千年之久的故土，或许跟其他从外界进入幻想乡的人们一样，那就是出于无奈。还在佐渡的时候，二岩猯藏自然地与人类生活在一起，除了传统的恶作剧之外，遇到穷人会救济，遇到委托也会完成，可以说与人类相处得非常好，同时作为妖怪狸的首领，她还起到了领袖的作用，而且佐渡没有狸的死对头狐狸，可以说，对于猯藏来说，佐渡是一个远比幻想乡更好的家园。但随着时代的变迁，外界开始逐渐的不再需要妖怪，就连作为神明的八坂神奈子和泄矢诹访子都因为信仰缺失而迁入幻想乡，恐怕在与妖怪融洽的佐渡也难以避免这种大势，再加上大部分的妖怪狸已经非常的融入到人类社会中，舍弃了作为狸的自我成为了一个人生存下去。当越来越多的狸完全人化之后，也就意味着她的同伴就会越来越少，像她这样还保持着狸的身份而活着的狸已经为数不多，随之而来的恐怕就是孤独和寂寞。

无论再怎么样的岁月长久，再多的智慧也挡不住这份寂寞的无奈。因而，当封兽鵺向她发出了求助的信息之后，她不远千里渡海来到了幻想乡，从此远离了佐渡那个曾经的故乡。或许是来到幻想乡之后，她发现这里不像外界那般，妖怪的数量众多，人类亦可在此生存，人与妖之间维持着那种熟悉的平衡，在这里的妖怪狸还是过着传统的恶作剧生活，并没有过分得融入到人类之中，在这里她可以尽情的发挥自己的能力和智慧继续作为一个势力的领袖，也可以在人类的村落里作为一名隐者行走着，在收容妖怪的命莲寺与旧友相谈。这个被结界所保护着的乐园，对于长久以来在外界的人类社会生存的二岩猯藏来说，既是一个隐居的好去处，又是一个继续展现自己的所在。这或许就可以解释为什么她没有回到外界的佐渡去，因为对于已经逐渐陌生的佐渡来说，接受幻想乡作为一个新的故乡无疑是一个更好的选择。

二岩猯藏仍旧是个谜，来自佐渡的她是一个绝无仅有的外来妖怪，一个谁也抓不住的伪装者，她来去无踪却又时常出现，或许不经意之间就会从你的身边擦过，或许会突然之间登门拜访，总是在不断为所有人提供着惊讶，完全就是妖怪狸的变化莫测。她是一名隐者，却又不像一名隐者，寻她不见之时却又会在你需要帮助的时候出现在你的面前，她过着神出鬼没的生活，却又不吝啬自己的智慧，就像是那种充满智慧的长者一般给迷茫者提出自己的意见。或许，她会是又一位可以被颂赞的妖怪贤者，只不过现在的她所追求的，是那份悠然自得，坐在自己漂亮的大尾巴上，品着壶中美酒，潇洒的过着不是隐者的隐者生活。▲





CN：霜月（Shimo)

所在地：台湾
星座：双鱼座
本命角色：南小鸟
最近在看的动漫：甘城辉煌乐园救世主 / 各种少女漫
半次元个人主页：http://bcy.net/cn110371

半次元：霜月酱好！先来和大家打个招呼吧～简单的自我介绍一下～

大家好！我是霜月 (´> ω <)!

半次元：LL 大法好！这次的南小鸟简直美！如！画！ >/////< 是怎么决定出这个角色的呢？

LoveLive! 除了动画之外也有玩手游，觉得小鸟太治愈了！！集我喜欢的萌点于一身啊！身边也有喜欢的小伙伴，于是就决定要来出了 –w–

半次元：LL 里的套装也是多到数不清呢～以后还会尝试别的版本么？或者其他的角色也都来一发？

是啊光是卡牌的衣服就数不清！以前也有出过几个版本了，将来也都是鸟一直线 >//w//< 其他角色有出过妮可！未来有机会也想出出看凛喵～

半次元：发现霜月酱出了好多软萌嫩的妹子角色～是对这样的人物情有独钟么？怎样的人物属性会比较吸引你呢？

是啊！我特别喜欢治愈系萌妹子！！或是另一种完全相反的辣妹类型 /// 基本上就是要有特色吧，可爱坚强带点傲娇或天然的少女是我最喜欢的类型～



和小鸟来一场



沙滩约会吧！

——专访半次元人气 coser 霜月 shimo

■责编/如月千华、白石 ■美编/塔里

半次元：最近有在准备新的 cos 么？小小透露一下吧～

最近在准备的是蔷薇少女里的角色，虽然这部作品有一段时间了但我还是非常喜欢！

半次元：这次的外景选择的是夕阳 + 沙滩～据说差点错过了夕阳？

是啊 QAQ 在室内太久了，到海边的时候太阳已经下山了（笑 cry

半次元：提到沙滩就想到了泳衣呢（¯﹃¯）【喂不要擅自就开始脑补！】很多小伙伴都评论说身材点赞！之后会有类似水着泳衣的福利计划么～？

身材什么的我真的没有很好 QAQ 之后的事情就要之后在说了（　· ω ·）

半次元：除了 cos 之外，比较喜欢的日常活动还有哪些呢？

吃吃吃！或是出去逛逛散心 www

半次元：唔……脱团了咩？【拍飞——】

还没有喔 _(:3」∠)_









半次元：【爬回来】代表广大痴汉提问！喜欢怎样的男孩子呢？【再拍飞——】

我喜欢可爱的男孩子！最好是平常犬系私底下是抖 S！然后对我好就可以了 2333

半次元：【再爬回来】约会的话，比较想去哪里呢？海边？【泥垢

约会的话希望有一天可以去日本迪士尼踩点！不过基本上去哪里都没问题啦 ww

半次元：好啦～最后～来和喜爱你的粉丝们说点什么吧！

虽然不常更新但因为办了半次元和微博让我认识了很多内地的小伙伴，大家都好小天使！！希望有一天可以去漫展见见大家！(. ˘ ‿ ˘ .)▲


2014
年轻小说大盘点
不起眼的2014
这个业界
■文/依文秋莉 ■责编/如月千华 ■美编/塔里
依然没问题

据不完全统计，2014 年全年轻小说改编 TV 版动画约有 29 部。

怎么看这个数字呢？纵向来看，第一季度大概有 4 部，二三季度各有 9 部，然后第四季度有 6 部。横向来看，2013 年第一季度是 6 部，第二季度是 9 部，第三季度是 7 部，最后第四季度是 10 部，共计 32 部。

看起来 2014 年比 2013 年热度要稍低一些。但实际上考虑 2013 年第四季度的多部轻小说改编动画都是跨年度的两季，这两年数字实际上是几乎完全一致的。也可以说，这是轻小说目前相对稳定的状况。顺带一提，2015 年目前已知会在第一季度播出的动画中，轻小说改编有 8 部，因此每年 1 月是轻小说改编淡季这个说法并不能成立。

这种相对稳定的状况非常符合轻小说目前在日本本土动漫圈的位置。在游戏界有一种很知名的说法："开发周期越短，开发成本越低的游戏越容易成功"；而在电影界，拍摄速度快、拍摄成本低的 B 级片也是数量最多、最受欢迎，这两者有着相当的共通性。或者说，"简而速"对于娱乐媒体是一条真理——而轻小说，恰恰就符合这样的真理。

首先，发掘一位轻小说家比发掘一位漫画家的难度要低太多了。第二，捧红一位轻小说家比捧红一位漫画家的难度要低太多了。当然，这并非表示轻小说的整体质量不如漫画，但一个不争的事实是会写字的人确实比会画画的人多很多（笑。

BEGIN WITH ANIMATION

从动画化说开去

回到我们的主题，2014 年，有哪些轻小说家和他们的作品被捧红了呢？这个从今年改编动画的名单中就可以一探究竟。

首先说 MF 文库 J。MFJ 今年在改编动画上可谓花了大手笔，"五部连续改编"前无古人，是否会有来者也很值得怀疑。从 1 月起，『魔法战争』、『游戏人生』、『星刻龙骑士』、『精灵使的剑舞』、『魔弹之王和战姬』贯穿全年，而且每部原作都是拿得出手的高质量作品，媒体工厂的良苦用心和殷切期待昭然若揭。但不幸的是，MFJ 逢改必崩的传统依然没有多大改进，这五部动画里面，只有一部获得了高评价，并推动了原作的口碑和销量。

但恰恰是这"唯一的一部"，成为了 2014 年最成功的轻小说改编案例，也让它的原作的销量和品牌得到了足以称作天翻地覆的提升。

我想，在 2014 年初夏的时候，榎宫祐和他的编辑绝对不会想到自己这部已经写了 6 卷的"中年"作品会在年底的"这本轻小说真厉害"评选中获得第三的位置，而比起去年的天镜和地城邂逅，『游戏人生』的这个第三可以说是实至名归，无论在日本还是中国，几乎都没有听到质疑之声。当然，这和作品本身的出色是分不开的（笔者在之前的杂志中有介绍），但如果没有 4 月份高质量动画的影响，很难想象它会在不温不火了将近两年后人气突然如火山爆发般膨胀起来。

这就是在这个跨媒体时代"会动"和"不会动"的巨大差异，更确切的说，是"动得好看"和"动得难看"之间的巨大差异。就以这五部轻小说为例，单说动画化之前的销售情况和人气，『星刻龙骑士』和『精灵使的剑舞』都比『游戏人生』高出不少，但动画化后这两部不仅没有什么反响，『星刻龙骑士』还因为改编的失败而饱受原作读者的诟病（这一点真像当年『绯弹的亚里亚』啊）。而『游戏人生』，凭借着 MADHOUSE 的出色，凭借着松冈祯丞和茅野爱衣的出色，一步鱼越龙门，成为了近几年来轻小说改编动画的最成功案例之一。



ノーゲーム・ノーライフ



分析『游戏人生』动画的成功，可以带给轻小说改编者们不少经验。首先，原作的人设要够美，而且动画作画不能崩（当然，这是一切的大前提，没有这个，什么都是空谈）。然后，一般来说，受限于26话以下的限制（一般的轻小说改编动画都是一季13话，少数能到二季26话，超过26话的几乎不存在，这有剧情容量和制作成本双方面的原因），剧情比较慢热的轻小说很难拍出精彩的动画——典型的例子就是『三坪房间的侵略者』。接下来，和小说有所不同的是，观众对动画角色的认知更多源于形象和在故事中的地位，所以人物太多的作品让读者产生强烈印象的难度就更高——『如果折断她的旗』足以证明这一点。最后，也就是最重要的一点：在剧情足够有爆点和人物形象足够鲜明的情况下，动画制作方必须对原作的节奏和亮点足够了解，能够操控好动画的节奏，该快则快，该慢则慢，切不可赶工催进度，举凡至今较为成功的轻小说改编动画，在这一项上做得都相当优秀，『游戏人生』也不例外。用12话只做了三卷原作，而其中两卷在剧情上又联系得极为紧密，这保证了动画节奏的稳定和情节的连贯性，强烈吸引观众从头看到尾之后，又让他们无比期待之后的剧情从而成为小说的读者，这样的发展正是原作方和改编方最期望看到的。

说完成功案例，自然也要说说失败的案例。如果让笔者说今年的轻小说改编动画是否满意，笔者的回答毫无疑问会是“失望”。当然，『游戏人生』的成功是事实，但与此同时，另有两部笔者极为钟爱的轻小说『如果折断她的旗』和『三坪房间的侵略者』动画留下了太多遗憾，这亦是难以忘记的事实。比起2013年，从1月的『我女友和青梅竹马的各种修罗场』开始，到4月『打工吧！魔王大人』，再到10月的『机巧少女不受伤』『东京暗鸦』『金色时光』『我的脑内恋碍选项』和『Strike The Blood』，可以说，我对2014年的轻小说改编整体评价是相当不满意的。



彼女がフラグをおられたら
今までこの初詣のお守りのお陰で何回も命拾いしたんだ、これ貸してやるよ
竹井10日
Illustration CUTEG

六畳間の侵略者!? 17

健速 Takehaya



但无论如何，随着动画化，『如果折断她的旗』（下文简称“果折”）和『三坪房间的侵略者』在2014年进入了一个新的阶段，单看原作的话，这两部作品的2014年是成功的。先说果折，经历了从11年到13年按部就班的一年3更之后，2014年竹井10日老师如同吃了兴奋剂一般连续写完了4卷，特别是第8卷和第9卷之间只间隔一个半月，第9卷和第10卷之间更是只间隔一个月，如此惊人的高速度令人不禁刮目相看。当然了，作为第一部完结篇的第9卷恰在动画如火如荼之际的5月30日发售，绝非巧合。不过恐怕大多数人未曾想到，这样一部充满笑点的校园风轻小说会在第一部最后情势如此急转直下，故事背景也一跃冲上了世界线的高度。虽然在前面各卷中都已经有了暗示，但当时被俏皮的文字和乱七八糟的情节逗得哈哈大笑的读者们很难想到这些看起来无甚意义的暗示会有如此重要的意义。也多亏这及时发售的第9卷，才让动画免于受到“篡改原作”的责难——虽然相比小说，动画的情节转折还是显得突兀了一些。不过这个结尾的妙处在于，虽然看起来和前面已经是不同世界观的作品了，但竹井老师拿捏得恰到好处，前面各卷的伏笔也都完美得到了回收，让人丝毫感觉不出剧情急转直下的不适，这让故事上升到了一个新的高度。虽然就我个人而言，还是前年底的第7卷写得最为出色（这与我入了菜波股和菊乃股有关），但今年上半年随着动画播出发售的这两卷也足以评价为“精彩”。接下来，在网络世界暂时告一段落之后，新的故事也已经展开，第二部的大幕已经悄然开启（7月2日和12月2日分别发售了第10和第11卷），还请诸位看官和笔者一起期待。

『三坪房间的侵略者』则是另一个故事了。笔者曾经说过一句话：“所有在没有动画化的情况下创作到十卷以上的轻小说都是非常难得的”，这句话针对的就是三坪。三坪的故事非常令人感慨，从2009年开始不声不响地连续出版了19卷，中间有过动画化的意向（连PV都拍了）却不知为何不了了之，然后就是继续不声不响地默默书写着自己的文字，直到销量超过50万本，直到奇莉华终于正面表达了自己的心意，直到整个故事接近了尾声，终于又得到了登上银幕的机会——如果这部作品不是HJ文库，而是MFJ的话，也许会得到一个更好的结果吧。如果属于MFJ的话，三坪一定不会在这么多卷后才达到50万的销量；如果属于MFJ的话，动画化不会这么辛苦，不会只用13话来敷衍——虽然『机巧少女不受伤』也是13话，但作品的性质是完全不同的。机伤的动画只拍了小说3卷的内容，所以节奏十分稳定，三坪却和『东京暗鸦』类似，是一部非常慢热的轻小说。正因为此，所以至少要像东鸦一样的26话才能勉强讲完故事的精彩之处（至少要把“白银公主和青骑士”讲完）。可惜的是，在加速到极限之后，却还是只改编了小说6卷的内容，何止是没有讲完故事的精彩之处，根本就连故事的精彩之处都没有开始——不能不说，三坪这部如此优秀的作品，也是最难以动画化的作品，因为进入状态的前奏太长了。在这里，笔者真的要对大家说一句：不要因为动画没有看到亮点就对这部作品产生偏见，而如果你想看这部作品的话，请一定要坚持看到7.5卷，看到白银公主和青骑士的故事，才能理解这部作品真正的精彩之处。正如三坪最感人的名场面“我来自百万岁月，千万旅程的彼端”，这个由『遥仰凰华』本校篇脚本师创作的故事在这时才露出了它的真容。

应该说，利用时间线做文章的小说，还是蛮常见的。但以时间旅行作为故事核心的轻小说，少之又少。

而其中，『三坪房间的侵略者』是独一无二的。

每一个女孩子的过去和秘密，都静静地埋在她们的心底最深处，就像奇莉华手中的小小卡片；但就算她们自己也不知道，其实每个人的秘密，都是那一场小小爆炸的结果，每个人的羁绊，从那一刻起就紧紧相连，而且像水面泛起的涟漪般，将她们尚未彼此相识的往昔也紧紧交织在了一起。

这个故事，从这里开始破茧成蝶。所以，请你一定要看看它，请你一定不要中途放弃，请细细看完每个女孩的篇章，她们的过去和现在，她们和孝太郎连结在一起的命运。

JUST A FLASH OR INSUFFICIENT FUNDS

脑子又热了 还是需要稿费了？

今年有个很有趣的现象，一些多年没有下文的作品（被读者们戏谑为“坑”）又被作者拾了起来——如果只是个例，还可以被称为偶然，但当这种情况不止一次发生的时候，就要引起议论纷纷了。今年连续几部史前巨坑突然有了新动向，让许多读者不禁怀疑：“该不会是这些作者缺钱花了吧？”



首先粉墨登场的是裕时悠示老师的出道作『舞星散落的雷涅西库尔』。说起来，虽然大多数人是通过『我女友和青梅竹马的各种修罗场』认识这位作家的，但从某种角度来说，获得GA文库大奖优秀奖的『舞星散落的雷涅西库尔』才是真正体现他风格的作品。书中宏大的设定，看似搞怪却令人血脉偾张的战斗场面，还有如同时代剧般酸酸甜甜又波澜壮阔的爱情故事都让这部作品的水准远远超过了绝大多数轻小说。但令人遗憾的是，（大概）因为作者将全部精力投入到了修罗场系列的创作中，舞星在第4卷后就再未有下文。最让粉丝们不能忍受的是，第4卷结尾随着主人公莲也的死去（化为石像）和第一女主角昴在悲伤之中变身为边津乃花让整个故事达到了最高潮和最强音，接着戛然而止，每位角色的命运都在最令人心焦不已的地方停了下来，这一停就是三年有余。

说实话，包含笔者在内，恐怕无人相信在修罗场系列完结以前舞星会重新得到作者的关注，但谁都没有想到，正在修罗场的剧情冲突也开始进入最高潮的时候，舞星突然发售了第5卷。笔者怀着感慨的心情翻开第5卷的时候，内心的惊讶已经变成了苦笑：三年时间真是太长，长到插画师TakayaKi的画风都有了相当大的改变，长到很多剧情上的细节都已经被淡忘了；但令人怎么也忘记不了的，是平日里欢声笑语的昴另天地都为之冻结的痛哭，是天上天下唯我独尊的锐贵第一次痛彻心扉的悔恨，是总能为绝望中的人带来希望的莲也最后微笑着的嘱托——这一切，都将在第5卷中开花结果。

但看完这第5卷，不得不说，相比于第4卷，第5卷的剧情发展更是令人跌碎了眼镜。三位女主角先后付出了生命的代价，救回了莲也、战胜了咲夜（最强的敌人）、让御神星重归和平，特别是前4卷里一直作为搞笑角色出现的七曜奈奈奈，用自己的生命施展降星救下莲也之后，死在痛哭的莲也怀中的场景，令人扼腕不已——我们是期望着看到故事的结局，但不是这样虐死人的结局啊？！而最令人气愤的是，在本卷的最后，三位女主角都已经阵亡的情况下，莲也居然颇有和配角之一的更级毛布变成一对的趋势——裕时悠示你在耍我们吗？！这是要让人撕书的节奏啊！我只能说，隔壁修罗场厮杀得太过激烈，让作者都变得扭曲了……



接下来，是『神的记事本』。说到它的作者杉井光，那可是一位相当有话题性的人物。从作品上说，他和榊一郎并称轻小说界两大多产（指作品数量大，不是创作卷数多）作家，而杉井光又因为在各大文库都有大量作品且大多数作品都有始无终而独享“坑王”美誉。“神记”作为他的代表作，一直受到大量读者的追捧，但不幸的是，即使这样一部人气颇高的轻小说，也摆脱不了被恶习难改的作者坑掉的命运。在今年突然宣布发售最终卷之前，差不多也有三年没有任何消息了。客观来说，这次突然填坑



对这位经常挖坑、然后想起哪个填哪个的作家来说并不算多么意外，但“神记”超凡的影响力让它产生了巨大的轰动效应。无数读者为之翘首以待，而它也不负重望地——跳票了。幸好该来的总归会来，神记9最终还是千呼万唤始出来，当我们看到岸田梅尔老师笔下的爱丽丝再次出现在封面上的时候，心中的感动恐怕难以言表。

剧情方面，考虑这部作品的内容，笔者就不剧透了。不过可以说一点，笔者周围的神记迷们在看完最终卷之后纷纷表示“大满足”，由此可见坑王是难得厚道了一回。但遗憾的是，无论是多么出色的一卷，也无法改变它是最终卷的事实，无论是好是坏，它也到此为止了，剩下的，就让读者来评说吧……

又过了几个月，在GA文库的新书预告里，不声不响地出现了一行小字，对大多数最近两三年开始看轻小说的朋友们而言，它可能没有任何意义，但当笔者看到它的时候，心中的震撼远超过“神记9”的发售——因为这部作品，不，应该说这位作者，在笔者眼中都已经是早已退出轻小说界的人物了。

『妹妹，杀手，宅配便』，资历老一些的轻小说迷可能还对它有一定印象，这部作品当年有着相当不错的人气，以至于它的读者们一直对它未能动画化而耿耿于怀。说到这部作品，还有一件不知该说是可笑还是可悲的“趣闻”，那就是如果你用百度搜索“妹妹杀手宅配便”，显示在第一位的居然是某个中国网络写手从作品名到角色名到剧情都完全照抄的网文。而且这样的网文还不止一篇……真不知道该说是『妹妹，杀手，宅配便』曾经太有名还是它现在太没名了。

稍微给大家讲一讲好了。『妹妹，杀手，宅配便』是日本轻小说家九边健二创作，著名插画家鹤崎贵大(我想很多人可能对这个名字更有印象)负责插画的轻小说作品，讲述一位父母经常前往世界各地的少年大泷和己，某天突然收到一个包裹，里面是一位金发美少女——莎



布丽娜，这位少女还是意大利黑手党老大的女儿、未来的职业杀手和黑手党的继承人。这位少女把和己当作哥哥。而出于各种各样的理由，和己开始了和她的同居生活，就是这样一个故事。

应该说，设定很新颖，故事中规中矩，放到现在来看，也许并不是特别出彩。但在 2010 年的时候，这部轻小说还是相当棒的（笔者个人见解）。如果找一个类比对象的话，大概和差不多同期 MFJ 的『神灯女仆』差不多的水平。不过蛮遗憾的是，在 2012 年这本书出版了第 7 卷之后，就再也没有下文了，这让读者们感到颇为不解。确实，这部作品的人气一直在渐渐下滑是个不争的事实（毕竟同类的作品如过江之鲫一般纷至沓来），但毕竟还有一批数量不算少的支持者，就这么突然销声匿迹，在笔者想来只有两种可能性：一是作者中断了写作，二是这部作品被 GA 文库腰斩了。无论是哪种情况，无疑都是读者不愿看到的。但这就是业界，这样的事情虽然令人叹息，但实际上每天都在发生。

就在这样的背景之下，可以想见今年底『妹妹，杀手，宅配便』突然宣布重开而且连续两个月连续推出第 8 和第 9 卷的时候，在还记得这部作品的圈子里所引起的轰动了。考虑到 GA 文库目前正在非常稳固的上升期，新作品层出不穷，断然到不了把自己亲手腰斩的作品重新请回来的地步，那么唯一的可能性就是作者九边健二之前因故放弃了继续创作，而现在又回来了——真的是缺钱了吗？！

当然，所谓缺钱只是个玩笑话，这部作品能够回来，对笔者和很多人来说都是一件幸事。遗憾的是，截止到写这篇回顾的时候，笔者还没有拿到这最新的两卷，所以对剧情还没办法给出评价，但看着亚马逊上这两卷的封面，我想，皆大欢喜的团圆结局应该是板上钉钉的了（不知笔者没看到这第 9 卷是不是最后一卷？）。

名次	作品名	作者	出版
1 位	「我的青春恋爱物语果然有问题」	渡航	GAGAGA 文库
2 位	「刀剑神域」	川原砾	电击文库
3 位	「No game No life 游戏人生」	榎宫祐	MF 文库 J
4 位	「魔法禁书目录」系列	镰池和马	电击文库
5 位	「后宫乐园球场」	石川博品	集英社 SuperDash 文库
6 位	「绝深海的梭拉瑞斯」	らきるち	MF 文库 J
7 位	「Escape Speed」	九岗望	电击文库
8 位	「与某飞行员的誓约」	犬村小六	GAGAGA 文库
9 位	「这个恋爱与、那个未来」	森桥宾果	FAMI 通文库
10 位	「发条精灵战记 天镜的阿尔德拉民」	宇野朴人	电击文库
11 位	「期待在地下城邂逅有错吗」	大森藤ノ	GA 文库
12 位	「金色四重奏」	游步新梦	OverLap 文库
13 位	「魔法科高校的劣等生」	佐岛勤	电击文库
14 位	「不起眼女主角培育法」	丸户史明	富士见幻想文库
15 位	「身为男高中生兼当红轻小说作家的我，正被年纪比我小且从事声优工作的女同学掐住脖子」	时雨泽惠一	电击文库
16 位	「笨蛋测试召唤兽」	井上坚二	FAMI 通文库
17 位	「无头骑士异闻录」	成田良悟	电击文库
18 位	「东池袋的流浪猫」	杉井光	电击文库
19 位	「灰与幻想的格林姆迦尔」	十文字青	OverLap 文库
20 位	「人类衰退之后」	田中罗密欧	GAGAGA 文库
21 位	「我的教室里没有春日」	新井辉	角川 Sneaker 文库
22 位	「青春期笨蛋」系列	鸭志田一	电击文库
23 位	「农林」	白鸟士郎	GA 文库
24 位	「霸剑皇姬阿尔缇娜」	村崎幸也	FAMI 通文库
25 位	「魔女在月出之时入眠」	佐藤圭	电击文库
26 位	「便当」	柴乃櫂人	集英社 SuperDash 文库
27 位	「蒸汽天堂的畸形人」	伊崎乔助	GAGAGA 文库
28 位	「Re：从零开始异世界生活」	长月达平	MF 文库 J
29 位	「神的记事本」	杉井光	电击文库
30 位	「绯弹的亚里亚」	赤松中学	MF 文库 J

MY YOUTH ROMANTIC COMEDY IS WRONG AS I EXPECTED

任你新作层出不穷 我大春物自岿然不动



好了，按理说，每次盘点当年轻小说的时候，都应该先说当年"这本轻小说真厉害"的榜单的，但一方面今年笔者想写得新颖一些，另一方面前面的那些故事确实更有趣，所以让我们把回顾榜单放到第 3 顺位来讲讲。

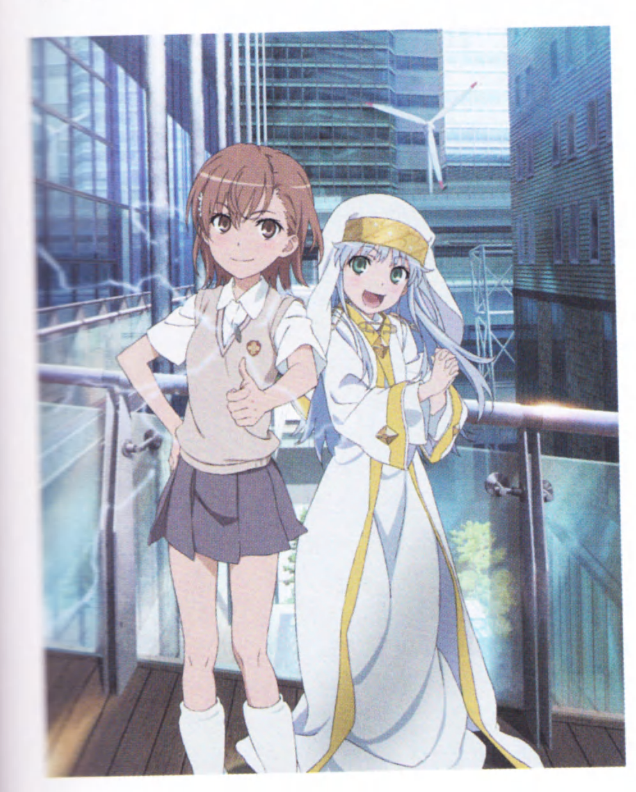
在去年年终盘点的时候，笔者用了很多笔墨讲述"这本轻小说真厉害"的排行榜究竟是怎么评出来的以及要用怎样的心态来看待这个榜单，那是因为去年的榜单确实令相当多的读者大跌眼镜。不过今年，榜单的"合理性"要高了不少。特别是『我的青春恋爱喜剧果然有问题』压倒性的胜利，更是彻底奠定了它业界传奇的地位。

年度轻小说第一位，男性角色第一位，女性角色第一位，主办方的专访待遇……这一切都昭示着大春物的统治力 。尤为难得的是，这样的胜利，是在没有新动画的情况下，作为一部非战斗类轻小说取得的。后面这句可能很多人不太理解，但事实上，战斗类（某种程度上说，就是我们常提到的"少年向"）作品，往往更能吸引非核心向观众（或者讲直白点，就是"非宅"），也就是说，大春物这样的作品，一般来说并不容易吸引没看过轻小说的人入坑。相比之下，在此之前占据统治地位的『魔法禁书目录』和『刀剑神域』都在吸引新人上有着天生的优势。

就在这样的情况下，大春物去年的登顶也许还算是钻了"大作"短暂休憩的空子，但在今年，『刀剑神域』动画播出第二季，超电磁炮也有新作的情况下，依然保持强劲势头甚至更进一步，可以说再无会被腹诽之处。比企谷八幡、

雪之下雪乃、由比浜结衣和其他性格各异却都让人过目难忘的角色们共同塑造了一个没有魔法没有龙但直击读者心底的故事，而这个故事在一步步续写的过程中吸引了越来越多的人，个中的魅力，恐怕只有亲自读过它，才能明白。

鉴于大春物如此之高的人气，明年播出动画第二季也成了顺理成章的事情，而新动画的播出，无疑又会让它的人气更进一步。可以想见，不出意外的话，2015 年“这本轻小说真厉害”（应该是 2016 版）大春物三连霸的剧本现在已经写好了。











大春物之后，『刀剑神域』和『魔法禁书目录』分居第二位和第四位已经见怪不怪了，第三位的『游戏人生』当然和动画是分不开的，刚刚说过的溢美之词这里也就不再重复了。再接下来，就是大多数读者不怎么熟悉的面孔了。『后宫乐园球场』『绝深海的梭拉瑞斯』『EscApe SpeEd』和『与某个飞行员的誓约』，接下来是『这个恋爱和那个未来』，榜单的 5-9 位都不是话题作，但绝对都是实力作。其中，『后宫乐园球场』『绝深海的梭拉瑞斯』和『这个恋爱和那个未来』都是今年新上榜的新作，而『EscApe SpeEd』和『与某个飞行员的誓约』都是人气不温不火却在核心向粉丝中引发了众多话题的作品。在这里，笔者尤其想说说『这个恋爱和那个未来』。

FAMI 通文库 2014 年的新作，作者森桥宾果，插画 Nardack——对，正是令人津津乐道的“冬云侑子系列”两位创作者再度携手的产物。单从这一点上，这部作品就已经“如诗如画”：森桥诗歌般的故事和文字，Nardack 美如画的插画（本来就是画要怎么美如画？！）。当它开始宣传的时候，笔者就已经在今年的榜单上为它留好了前 10 的位置，最后的结果也没有出乎笔者的预料——毕竟，森桥实在是太受协力者们喜欢了。



当然，『这个恋爱和那个未来』的入围，绝不只是因为作者受大手投票者们喜欢这么简单。在笔者看来，有这么一类作家，他 / 她的作品不是用来读的，而是用来感受的，他们笔下的恋爱和生活，并不是二次元中常见的简单而纯粹的东西，而是更为深刻的，更加贴近现实的，甚至会和现实重叠的感受，所以必须用心去体会，融进自己的经历、记忆和感情去共鸣，才能真正领悟到他们的妙处。竹宫悠悠子和野村美月都是这样的作家，森桥宾果也不例外。

所以你就可以理解，为什么只发售了一卷的『这个恋爱和那个未来』就能得到如此高的评价了。有趣、好看这样的辞藻放在这本书上都显得苍白，因为它的优点很难用简单的辞藻来形容。打个比方，很多人都觉得荔枝很好吃，但荔枝究竟哪里好吃，却不是“很甜”“很软”之类的词就可以解释的。所以，如果你对这本书感兴趣，笔者建议你亲自去读一读，然后看看是不是和自己的感受合拍——当然，不合怕也不奇怪，因为这类作品就是这样的。

再接下来，是去年两部引起很大争议的话题作『天镜的阿尔德拉民』和『期待在地下城邂逅有错吗』。粗看起来，天镜和地城邂逅的名次下降了不少，但实际上，若非去年的名次太高，在“这本轻小说真厉害”的榜单上取得第 10 和第 11 位原本是相当出众的成绩。在过去的一年里，天镜和地城邂逅都保持着自己的优点，发售的势头也都顺风顺水，可以说，它们已经确立了自己业界中坚作品的地位。

展望这两部作品的新一年，笔者要先提一提“电击文库”这个话题。众所周知，电击文库在作品数量、出版数量和作者影响力上都是业界第一，而且没有任何一个文库可以撼动它的地位（之前还有过“轻小说御三家”的说法，但现在已经鲜少有人提起，目前业界的一线文库 MFJ、FAMI 通、富士见和 GA 等都不足以动摇电击文库的位置）。所以对很多作者来说，电击文库都是他们的终极目标，能够在电击文库出版自己的作品是一件非常值得庆祝的事情。但实际上，正因为作品众多，再加上重量级作家众多，普通轻小说家想要在电击文库出人头地是非常困难的——换句话说，想得到在电击文库出书的资格并不难，但成为电击文库的一线作家，享受高印量、大力度宣传甚至动画化的待遇绝非易事。相比之下，业界其他一线文库在投入和对待作者的用心程度上并不逊色太多，而得到这些文库垂青的作者，所得到的待遇也与电击文库一线作家相差无几。说到底，电击文库确实有不少销量顶尖的作品，但造就了这个文库业界领先地位的，主要是远比其他文库大得多的作者和作品基数。这样看来，如果一位作家对自己的实力有足够的自信，那么与其钻电击文库的牛角尖，其实不如去其他文库一试身手。









为什么讲了这么多看似题外话的东西？因为天镜和地城邂逅这两部水平相当、人气轨迹也几乎平行的作品，享受的待遇却截然不同。作为电击文库的“优秀作品之一”，天镜至今都未能得到像『Strike The Blood』『金色时光』『萝球社』的待遇，更不用说和『刀剑神域』『魔法禁书目录』相提并论了。当然，动画化也还只是镜花水月——在电击文库，和天镜人气相当的作品太多了。地城邂逅则完全不同，作为 GA 文库第一个大奖，它从出版之日起就是 Softbank Creative 的宝贝，不仅几乎每一卷都会有普通版和限定版，漫画化、外传化都以惊人的速度先后实现，随着去年夺得“这本轻小说真厉害”第四位和“店员最爱轻小说”第一名，动画化已经毫无悬念——没错，今年已经公布了。看着同一学年的地城邂逅，恐怕天镜会嫉妒得哭出来吧——为什么只是分到不同班而已，待遇就要差这么多？！在笔者看来，天镜的故事质量对动画化来说绝对是足够了，至于它能不能最终脱颖而出，真的要看造化——希望在不久的将来，能有好消息传来。当然，对于确定明年动画化的地城邂逅，2016 版的榜单前 10 上也已经为它定好了位置。

THE WEATHER VANE TO FUTURE

代表未来的风向标

去年盘点的时候，笔者用很大的篇幅介绍了一些在 2013 年完结的重要轻小说。而在 2014 年，虽然也有不少作品完结，但值得大书特书的并不多。相比之下，面对悄然而至的 2015 年，有一些作品正在或即将成为未来的绩优股，很有好好说一说的价值。碍于篇幅所限，笔者在这里主要介绍两部——『不起眼女主角养成法』和『Re：从零开始的异世界生活』。



『不起眼女主角养成法』是由丸户史明创作，深崎暮人担任插画的轻小说作品——这两个名字是不是非常耳熟？在轻小说圈里，他们的名字也许并不起眼，但在GALGAME界，这两位可是鼎鼎大名的人物。先说丸户，知名美少女游戏制作公司戏画的多部作品脚本均出自此人之手，帕露菲三部曲（尤其是统治了2006年美少女游戏大赏的『青空下的约定』）便是其中的佼佼者。当然，相比于名满业界的『青空下的约定』，玩家们恐怕对LEAF的超话题作『白色相簿2』更为熟悉，这部引发了无数玩家彼此对立甚至上升到网络对骂的作品，同样是丸户的杰作。『不起眼女主角养成法』诞生于2012年，正是『白色相簿2』游戏在中国开始火起来的时间。正因为这个原因，它一直受到国内大量同时喜欢轻小说和GALGAME的爱好者的热烈追捧，而在2013年『白色相簿2』动画化之后，受丸户热潮的影响，『不起眼女主角养成法』人气也随之水涨船高。

当然，能让这部作品成为如此话题，除了作者丸户，插画师深崎暮人也功不可没。这位在玩家们心目中堪称GALGAME画师之神（之一）的大师，一直以来都以其圆润丰满的线条和饱满鲜明的上色深受众多宅男宅女的喜爱，而在『不起眼女主角养成法』之前仅为一部轻小说画过插画（『降临于我与她之夜』）的他这次与丸户的合作仿佛在创作某部GALGAME一般，所带来的话题可想而知。

相比这部话题作，『Re：从零开始的异世界生活』走的则是“看起来就能火”的成功之路。作为大人气网络小说的书籍化作品，有没有让





你产生即视感？没错，现在站在轻小说界顶端的川原砾走的就是这样的路子。当然，这并不表示长月达平也能取得和川原砾同样的成就，但这无疑是开了一个好头。一位人气网络写手，加上一位优秀的插画师，再加上 MFJ 在 2014 年的力推（一年之间即出版 6 卷不啻为大手笔），这部作品进入今年“这本轻小说真厉害”前 30 位已经是相当不错的成绩。接下来，我想动画化应该是确定的事项，就看 MFJ 能否找到一个合适的档期以及能不能不做崩（作为 MFJ 的改编，真是不敢保证……）了，也许不在 2015 年，但应该不会有意外。

说到这里，还要讲讲『Re：从零开始的异世界生活』那颇有新意的设定，男主角穿越到了异世界（很平常），没有任何特殊技能（很平常），然后死了（等等？），接着时间重置到了他死前不久，重获新生的他发现自己拥有死的时候重置时间的能力（这简直比任何外挂都厉害），整部作品讲述的就是拥有这种“不死身”能力的他如何用自己的能力拯救世界（女主角们）的故事——应该说，这是个很难把握“度”的设计，男主的能力可以说是世界最强，但某种程度上也可以说是世界最弱，那么如何平衡这种矛盾，以及如何让这个故事有趣起来，都是相当需要功底的。至少到目前为止，作者把握得还不错，至于未来怎样，还需要观望。不过无论如何，如果你喜欢热血少年向戏码，而不是爱恨情仇，那么『Re：从零开始的异世界生活』是个相当不错的选择。

EPILOGUE 结语

篇幅所限，今年的盘点就写到这里吧。应该说，比起 2013 年，今年业界的整体表现中规中矩但并不算惊喜连连，但也有诸多线索为 2015 年埋下了伏笔。当明年的这个时候，笔者如果有机会继续写盘点的话，或许会有不少话题可说。事实是否真如笔者的预测？诸位读者，让我们在 2015 年细细看来。▲



微笑动画月令报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 蒲牢
■责编 / 稗田阿吃
■美编 / 塔里

明明是年末了却发现某些地方温度都还偏高，貌似今年会有一个温暖的冬天呢，前段有过一阵寒潮也有地方初雪了，小伙伴们还是要注意小心受凉哦。本期开头要先讲一个比较爆炸的消息：Nico 相关作品改编为除歌曲外的其他形式大家已经见怪不怪了，最常见的就是改编为小说了，而像年初时候 Nico 出身的“阳炎 Project”被改编为动画也很是让大家激动了一段时间，是 Nico 作品的一大进步——而最近新爆出来的消息是『脳漿炸裂ガール / 脑浆炸裂少女（番号：sm19133907）』真人电影拍摄决定，成为 Vocaloid 乐曲史上首部真人电影化的作品。此前该热门作品就已经改编成了小说，这回则是同时宣布了漫画和真人电影的改编，突然从二次元迈向了三次元这种大突破简直惊呆了一群人啊 ww。虽然现在还没有进一步的具体消息出来，但依然衷心祝福改编进程一切顺利以便我们能尽快在屏幕上看到呀 XD。与此同时，还有 Last Note. 所著的轻小说“御神乐学园组曲”系列也将改编成 TV 动画化的消息！感觉随着 Nico 的发展，可能会有更多“原产地”Nico 的动画问世呢~

【初音ミク】夜明けと蛍【オリジナル】

番号：sm24892241 作者：ナブナ

ナブナ是近年颇受关注的一位 P 主，2012 年初开始在 Nico 投稿，相对来说还是一个资历较为浅的 P 主。

今年 2 月的作品『ウミユリ海底譚（番号：sm22960446）』已接近 90 万再生，明年就会突破百万。年末的这个时间，他竟然投了今年的夏季曲 w，在投稿说明中写“（赶上啦）”，没错，至少赶上了今年内投稿呢 XD。曲子听前奏会以为是一首颇热烈的类型，但其实如夏天一样，虽然看似热闹，底下却有别有一番情怀。整首曲子总体节奏不快，主伴奏力度大而单调，细听之下暗藏着清新安逸的另一重伴奏以及初音的低吟浅唱，间奏时加入的器乐更是特别。很多人都是一耳朵就被这首歌虏获的，也有不少第一遍听完觉得普通，关闭了之后却发现主旋律在脑中挥之不去，哼着哼着就觉得异常好听呢！唱见们也纷纷出动，这里推荐刚庆祝完自己投稿五周年纪念的ちょまいよ的版本（番号：sm24967943）。







オーヴァークロック / feat. IA ROCKS

番号：sm25027572 作者：Neru

Neru 真是好久不见！你终于想起来还有投稿这件事了吗（喂。从六月份失踪到现在，突然年末连投两曲，小伙伴们一片欢欣鼓舞啊！这次 11 月 30 日首先投稿的是一首使用 IA 制作的 Rock 曲，相当帅气，收录在 11 月由多名 P 主参加的 IA 专辑『IA/03 -VISION-』中。12 月初还有一首『[MV] ばいばい、ノスタルジーカ / feat. 鏡音レン（番号：sm25059524）』投稿。另外还有一位时隔大半年投稿的小伙伴，大家都很熟悉的黒うさ P 的新作『『初音ミク』アリアドネ『オリジナル曲 PV』（番号：sm25051115）』也一并推荐。



NICONICO

【わっか】無加工サイバーサンダーサイダーを本家様にMIXして頂いた結果

番号：sm24912661 作者：わっか

这首是在上月截稿日左右投稿的漏网之鱼 w。这首歌出现在周榜的时候如果完全没看标题光听可能不少人会觉得就是一首普通的翻唱作品，质量也算不错。但是其实这首要和今年年初的投稿（番号：sm22938351）一起观看才行。わっか年初首先投稿的是毫无后期加工的演唱版本（也就是所谓的未 mix 之前的"干音"），他挑的这首 EZFG 的名作本身是首电子音比较重的歌，而且重复的部分很多，直接听干音的效果非常有趣，各种"棒读"还有一次错词含糊过去了 w，还好わっか其实声质很好，主旋律部分完成得不错，当时，再生不错不少人表示想听 mix 后的版本。结果请了 EZFG 本人来 mix 噗，成品如何欢迎对比收听！想说 EZFG 真拼……对轨辛苦啦 w

Final Fantasy 10『シーモアバトル』全部俺の声

番号：sm24959718 作者：PUPI

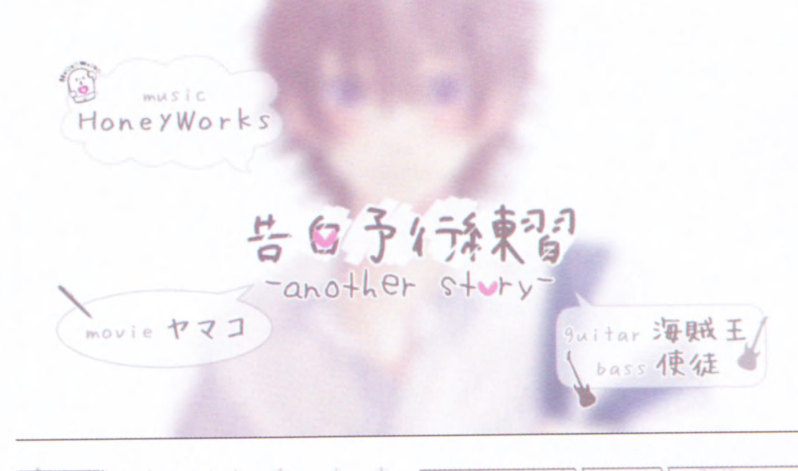
如果有知道唱见组合"PointFive（.5）"的话，可能对 PUPI 这个名字会比较熟悉。不少人熟悉他都是作为 Mixer 的身份，比如著名的『【clear】magnet を歌ってみた【蛇足】(番号：sm7082009)』就是他担任 mix 的作品。其实他是一位非常优秀的唱见，2008 初投稿就是 FF8 系列的"全部俺"作品，就是从伴奏音效到歌唱都是由自己发声的作品，这次恰逢六周年投稿纪念，于是又投稿了这首同样是 FF 系列的作品，不熟悉他作品的小伙伴欢迎从这次开始熟悉他 XD



╚|°:°|╗告白予行練習 -another story-／瀬戸口優（cv:神谷浩史）

番号：sm24953788 作者：神谷浩史

HoneyWorks 今年真是大活跃！这个由唱见出身的 Gom 和奏见出身的使徒等组成的 P 主组合最擅长出品酸甜可爱的青春恋爱曲，今年投稿很勤奋也搞了不少企划，还给动画提供 OP，12 月的新消息是即将给动画『魔术快斗』提供 OP。"业务繁忙"的他们年末出了一张专辑『僕じゃダメですか？～「告白実行委員会」キャラクターソング集』，请了超多著名声优来演唱他们的原创曲，你们的预算没关系吧(喂。其中投稿在 Nico 做宣传的就是这首由声优神谷浩史演唱的『告白予行練習 -another story-』。







本月唱见区还有每年一次"秀恩爱（雾）"的 1122 组合一年一度的新投稿『ハートアラモード　歌ってみた　蛇足 ×【蓮】(番号：sm24965607)』，不知道蓮叔的新专辑什么时候能发售呢？顺便一说上期提到的 KAITO"中之人"風雅なおと本月也有新作『上弦の月 ver. 風雅なおと（番号：sm24957420)』。话说年末了各种榜单都开始出炉，有人总结了今年 P 主 JIN 的成绩，其中小说单卷销量第一，系列销量第三亮得瞎眼。日区 iTunes 还有 2014 年年度最终评选，其中最佳专辑由米津玄师的『ANKEE』获得，也是恭喜恭喜！不过要说最近 Nico 唱见圈，最热门的就是 minato（流星 P）的 twitter 复活和大活跃了吧，这位被戏称为"失踪人口"的 P 主，哪怕是在当年地震过后，各 P 主纷纷通过各种途径表示自己平安，只有失踪人口的晚到了好久，还是借别人之口，不过 twitter 复活之后，像是要弥补之前没说的话一样时不时就会刷个屏 XD，最近发行由多位唱见参与的唱见专『Upload feat.Vocalist』中他还和りぶ合作演绎的自己笔下的名曲『SPICE!』，事隔经年再次演绎，想想还颇为感慨呢。于是这一回也先到这里吧，大家圣诞快乐！元旦快乐！学生朋友们临近期末要加油哦 ~(o´・∀・)ノ ハーィ ▲

The successor of Japanese fantasy

日式奇幻的继承者

——川口士和他的『魔弹之王与战姬』

■文 / 浅色回忆 ■责编 / 如月千华 ■美编 / 塔里



记得某位日本轻小说编辑曾说过："轻小说太过泛滥，为了帮助读者更快地找到想要的作品，越来越多的作者开始使用能一目了然地了解内容的题目和封面。"用今年 10 月番的轻改作品来举例的话，『我，要成为双马尾』一看便是欢乐羞耻恶搞的奈亚子风格；『甘城光辉游乐园』直接在题目中交待了故事发生的舞台。『日常系的异能战斗』明确的点出作品的核心要素——"日常"和"异能"。而像『记录的地平线』这种风格偏正统的作品，则一定会在封面的设计上杜绝卖萌和卖肉。

然而凡事皆有例外，对于那些第一眼看到『魔弹之王与战姬』的读者来说，极为普通的"XX与XX"的命名方式，外加封面上那硕大犹如气球般的胸部。无一不在暗示着这是一部充满了龙傲天和后宫卖肉的流水线作品。但当我们翻开小说，却会惊讶的发现，在那毫无特色的装帧之下，是一部极为正统的日式奇幻故事。

always be cut in novel

轻小说界的"腰斩之王"

如果要评选一下表面光鲜实际苦逼的职业排名，作家这个行当定然会榜上有名。每当我们提起作家，脑海中所浮现的总是那些站在行业顶端的怪物，比如江南靠着『龙族』一年能拿两千五百多万的版税啦，又比如河马宇宙神作的累计销量已经超越一千五百万本啦。而奋斗在这些大神的光环的阴影中的一般作家，却总是会被人们下意识地忽略。我们本次的主角——1979 年出生于东京都的川口士，就是这样一位常年被埋没的作者。

作为一位半路出家的轻小说作者，27 岁之前的川口士，人生实际上与大多数人没什么区别。他安稳地在东京读完了高中和大学，然后安稳地成为了一家公司的正社员。在日本成为正社员实际很类似在天朝成为事业单位或国企的编制内员工，不仅可以拿到一份相对稳定的收入，每年还有固定的涨薪比例，单位会负责为你缴纳五险一金，没有重大错误就算混吃等死也能保证不被开除，最后退休时还可以获得足矣称为"丰厚"的退休金。按照如此推测的话，川口士 60 岁之前的人生轨迹似乎都可以清晰可见。

不过，就像笔者在前言里所说的"凡是皆有例外"。这个世界上毕竟没有真正的铁饭碗，如今连天朝的事业编都开始了改革。川口士的这份被许多人羡慕的工作，实际做起来也不是那么的开心。也许是他的性格使然，也许是日本的企业文化就是欺负新人。在日常工作中，川口士所扮演的总是那个活多钱少的角色，还往往要忍受被别人强塞过来的工作。日语里有个词叫做"社畜"。意为在会社里任人使唤的底层劳力。而平日缺乏睡眠到跟着上司出去办事都能睡着的川口士，大概也和这个状态相距不远了。

不甘心被一直压榨下去的川口士于是准备改行。正好他之前投出的稿件有了结果，荣获了第 18 回富士见 fantasia 长编小说大赏。说起来这富士见 fantasia 文库也算是轻小说御三家之一，历史悠久实力雄厚，并且从名字就能看出主



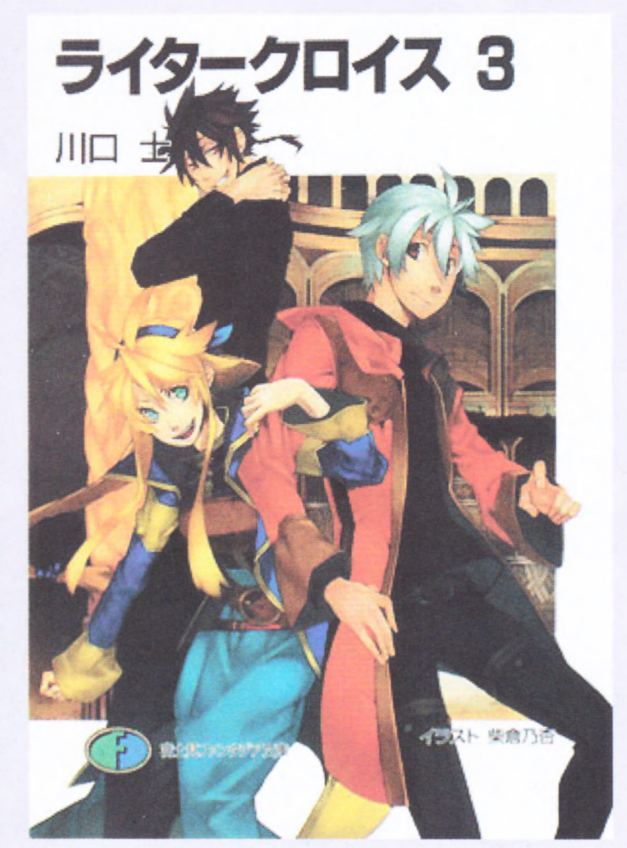


▲『战鬼』

打幻想系。其第一部作品就是田中芳树的『灼热的龙骑兵』(当然这也是个填不上的坑)。自觉有了如此完美的开局，写书应该前途无量的川口士便欢快的开除了公司和老板。从此过上了想睡到几点睡到几点，想怎么写作就怎么写作的幸福生活……才怪。

因为川口士的运气的确不太好，2006 年才刚刚入行的他正好赶上了用户喜好嬗变的一个时期。对比一下 06 年前后的轻小说销量以及“这本轻小说真厉害”的排名便可得知。『全金属狂潮』、『奇诺之旅』、『永生之酒』这种相对来说还是在严肃写故事的小说的时代已经逝去。在下一时代能受到追捧的作品，不是『文学少女』『狼与香辛料』『无头骑士异闻录』这种“萌”与“剧情”能达成微妙的平衡的作品，就是『魔法禁书目录』『刀剑神域』『笨蛋、测验、召唤兽』这种突出娱乐至上的作品。

而我们的川口士呢？他的获奖作『战鬼』散发着满满地日本民间传说的诡谲气氛，文字精炼犹如一把要出鞘的武士刀。然而他却忘了富士见 fantasia 文库面对的客户群是 10 多岁的国中、高中学生。阳春白雪的东西可以参加比赛，却肯



▲『骑士勋章』



▲『星图咏的理娜』

▲『漂流书库之断罪星导师』

定不会太受市场待见。接下来他在富士见的第一部系列小说『骑士勋章』讲的是一位浑身正义感的热血青年该隐以进城参加骑士考核为契机，开始波澜壮阔的冒险的故事。不仅立意太过传统（换句话说就是老梗），过于正经的剧情安排也不被市场所喜。并且川口士千不该万不该把主角设定成了一位枪兵……于是这部小说在出了五卷之后，富士见的编辑表示这销量不够看啊，咱还是腰斩了吧。

自此，川口士便中了“自古枪兵幸运 E”的恶毒诅咒。在数次提出新的企划被否决后。他第二部作品到头来还是奇幻题材——『漂流书库之断罪星导师』。虽然这次的主角从枪兵换成了法师（又不是欧美奇幻，在日系奇幻里法师从来不是爷啊，川口老师），虽然这部小说的水平依旧在同类作品的平均水平之上。但这些似乎都毫无意义，同样的 5 卷腰斩命运让川口士对富士见 fantasia 文库彻底丧失信心（大概编辑对他也是同样）。2009 年，他转投到一迅社的旗下，开始了名为『星图咏的理娜』的新系列。

平心而论，转投一迅社后的川口士显然是打算要有一番作为的。『星图咏的理娜』出人意料的选择了一位喜欢画地图，目标是绘出属于自己的世界地图的公主作为主角足够新颖和富有诗意，并且从大陆上的势力分布到魔物种类再到城镇设计社会文化都已经有了不错的设定支撑。作品整体氛围虽然略有慢热，主题的深度和广度却十分值得期待。可惜，即使在因“涵盖千奇百怪的边缘领域读者群而闻名”的一迅社的眼里，正统日式奇幻这个领域里的读者也还是太少了。结果『星图咏的理娜』的成绩甚至还不如前两作，三卷便草草完结。连续三部被腰斩的成绩也让川口士得了一个“腰斩之王”的称号。

幸好，一迅社的编辑还没有简单的放弃川口士。只是表示：老师啊，您要学会迎合市场需求啊。于是，我们便看到了川口士笔下单纯为了跟风某些火起来的类型文的『桐野无软妹』(一卷）和『这个家里有没有勇者大人或者救世主大人呢？』(三卷)，以及『千之魔剑与盾之少女』从第一本就开始露内裤的封面。

在 2010 年登场的『千之魔剑与盾之少女』可算是川口士与编辑妥协的集大成之作。首先作为沿用了『星图咏的理娜』世界设定的本作，川口士放弃了他一直以来坚持的偏严肃风格的剧情。把主线变成了轻松为主的，颇具 RPG 游戏风格的故事。剧情大致概括一下便是主角魔剑使洛克（川口士老师终于醒悟了在日系作品里玩剑才是王道）与他的两个妹子以海上都市为基地，前往魔物占据的大陆打怪寻宝升级灭魔王的故事。在编辑的强烈要求下，本作战斗和日常的部分几乎达到了 1:1 的比例，经常是半本打怪兽，半本搞日常喜剧。但这样一来剧情的撕裂便不可避免，川口士又实在没什么写卖萌喜剧的天分。结果生硬的日常段落和犹如学园剧的心理互动和整体磅礴的世界观显得格格不入，不禁让人为这个系列的续存与否也捏了一把汗。



▲『桐野无软妹』



▲『这个家里有没有勇者大人或者救世主大人呢？』



▲『千之魔剑与盾之少女』



大概屡战屡败的川口士也担心自己在一迅社的生涯会不会重蹈富士见的覆辙。2011 年，在连载着『千之魔剑与盾之少女』的同时，他还在 MF 文库 J 写了另一部小说——『魔弹之王与战姬』。要说川口士也是足够悲剧，一向号称买插画送小说的 MF 文库 J 给川口士配上的画师竟然是よし☆ヲ。这位画师本身是给 GAL 做人设以及搞同人本的，擅长的风格完全是大眼巨乳软绵绵的妹子，与小说的风格完全是天上地下，所以才会出现前言里笔者所说的那种封面与内容完全不搭调的情况——而且打开よし☆ヲ的 PIXIV，我们会很囧的发现——为什么你能把给『智龙迷城』画的岛风和榛名画的那么萌，给『魔弹之王与战姬』的封面却那么的气球胸呢！

当然，此时的川口士估计也没有心思去挑画师了。从小说的后记和日后的访谈来看，这段时间里的川口士明显已经被腰斩斩出了阴影。在

▲よし☆ヲ笔下的岛风（『智龙迷城』版）

『千之魔剑与盾之少女』第二卷的后记中便大为感叹“在不安的等待中幸运发现本书意外的受欢迎，因此第二卷也得以出版“，在最近的动画访谈中也提到当初不能确定『魔弹之王与战姬』能不能出到第四卷。并且还说对自己最有影响的人便是在自己打退堂鼓之际鼓励自己继续当作家的朋友。可见他已经窘迫到了什么地步。

也许是连续写了剑士和弓兵的主角拉回了他的幸运值，也许是卖肉卖气球胸的封面真的骗到了不少品味诡异的日本宅男，也许是天道酬勤时来运转，也许只是十几岁的读者又换成了新的一代。总之，川口士的前面积攒的人品终于都返还到了『魔弹之王与战姬』这部小说上。光是一至五卷的销量就轻松突破了五十万卷，不仅不用担心被腰斩，还顺便拉动了『千之魔剑与盾之少女』人气，让后者安稳地连载了十五卷圆满结局。再接下来，在 MF 文库 J 去年宣布的那坑爹般的轻小说动画化五连发中，『魔弹之王与战姬』再次避开了诸如『魔法战争』『星刻的龙骑士』『精灵使的剑舞』的坑爹水准，而是和『游戏人生』一样成功低开高走又帮小说掀起了一波热潮。至此川口士成功完成了从天天被腰斩的小透明到可以供起来的大神的逆袭。『骑士勋章』重置成『银煌的骑士勋章』（名字还是看起来中二比较符合市场啊）重新开卖，『千之魔剑与盾之少女』不仅要出画集，还要把川口士的初稿也出个单行本，并且一迅社还预定了川口士在『千之魔剑与盾之少女』连载结束后的下一档位。在如此利好的状态之下，川口士虽然还会为了迎合市场而卖卖肉，不过他用的方式却足够调皮——『魔弹之王与战姬』从头到尾，卖肉的方式就只有老梗至极的偷看洗澡（好吧，应该算误闯）和梦中揉胸了。不过反正作品已经火了，这种在平时肯定会被斥为“毫无新意”的写法，倒也成了 FANS 们津津乐道的特殊桥段了。



反正“胜者王侯败者贼”的道理，对于擅长构筑纷争不断的异世界的川口士来说，大概是早就明白的东西吧（笑）。

▼『银煌的骑士勋章』





事真实。因为任何一个世界都必然有其内在的逻辑，只要作者的布置足够的完善，那么读者自然会通过已经认同的要素自主地对整个世界产生认同感。而川口士最擅长的，正是架构一个世界运行的逻辑。

让我们从头说起吧。川口士给《魔弹之王与战姬》选择的主角泰格勒威尔穆德·沃鲁恩，便可以看做是一切的起点。首先，泰格勒的身份是伯爵，伯爵在欧洲的爵位体系里处于不上不下的第三级。给泰格勒这样的身份自然不是川口士一拍脑门想出来的，虽然欧洲的爵位和领地并不是必定正相关，但阿尔萨斯这种边境小城如果配上更高的公爵或者侯爵，显然也是不太合适的。如果给予较低的子爵或者男爵，泰格勒后面起兵的号召力便不好处理了。而弓箭技术高超这一特点也是一个深思熟虑后的设计，利用布鲁奈王国多平原擅骑兵和吉斯塔特王国文化兵种多样这个区别，就能很好的解释为什么拥有高超弓术的泰格勒在布鲁奈没有被重用，在吉斯塔特却能得到相反的待遇。

the Japanese version of A Song of Ice and Fire

日出之国的“冰与火之歌”



对于艾丽奥诺拉·威尔塔利亚来说，温暖是在冬天的壁炉旁，捧着一杯香喷喷的奶油烤马铃薯。

对于柳德米拉·劳里来说，快乐是加入果酱的甜美红茶，能被客人发自内心的称赞一句“好喝”。

判断一部作品是否可以称之为“恢弘”其实并不困难，只要看看作者是否能在描写大场面的同时，也会用闲笔提上几句人们的日常生活便可。毕竟要想尽量“真实”地描绘出一个世界，只有政治、战争、英雄这些高大上的东西是远远不够的。更多的时候，一个贴近读者，能引发读者对日常生活通感的细节反倒更能让人觉得故

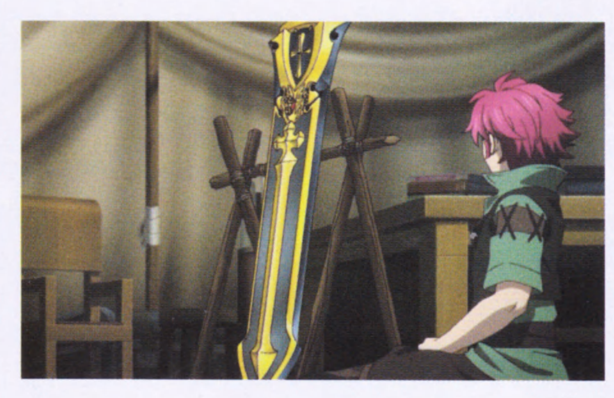


那么，当正在与冈隆公爵争斗，意图扩大自己影响力的泰纳帝公爵听闻本就不受国内贵族待见的泰格勒不在领地阿尔萨斯时，派出自己的儿子去耀武扬威地摧毁阿尔萨斯的确是一件最经济的事情。一方面此时国王眼看就要驾崩，比起怀柔政策，反而是雷霆手段更能争取到那些中立的中小贵族。而在动画里未曾提及的是，派往阿尔萨斯的三千士兵实际是在迪南特战役中惨败的士兵，泰纳帝此举还有要让士兵恢复信心的一举两得的打算。当然他没有算到泰格勒不仅活着还能得到吉斯塔特的战姬帮助。三千士气低迷的士兵遇到曾经击败过自己的对手，锡安虽然是个妄自尊大的富二代，但是在地龙被斩后，他对敌我的力量判断还是正确的。前阵军心已丧，后阵疑似伏兵，再打下去也是全面崩溃的结局。不管他的动机是何，邀请泰格勒单挑以他的立场来讲，反倒是个歪打正着的最佳选择。毕竟在正规的骑士决斗（不可攻击马匹）中，板甲骑士对于弓箭手的优势是决定性的。最终泰格勒的胜利其实也是建立在出其不意之上，否则即使他能射穿盾牌，只要锡安提前知道这一点做好准备，拼着一条手臂也能把他挑于马下。

在这里，川口士其实是表现了泰格勒还不成熟的一面。之后他不选择投向冈隆公爵而是做第三方，最初也只是出于冈隆和泰纳帝是一丘之貉的考虑而已。不过也正是这种不成熟，才让他在

姆奥吉奈尔王国入侵时选择以两千兵力独抗两万大军，借着不断的疑兵之计迷惑对手，最终倚靠自己的远达 300 米的狙击距离，成功的用一次斩首行动击破了对方的大军。而后更是靠对抗姆奥吉奈尔王弟的主力军团为自己赢得了足够多的名声。虽然这并非泰格勒的本意，但从阿尔萨斯抵抗入侵到银色流星军最终成为布鲁奈政坛上的一大势力的过程，的确是难得地严谨合理令人信服。

如果不是为了迎合市场，川口士应该更乐于不纠结于七位战姬的这个设定。现在泰格勒与各位战姬的关系实质上是与整个小说的气场十分不搭调的恋爱关系。毕竟长得帅的男性和白富美之间哪里有什么纯真的友谊。这样一来情节的展开便有些套路化，泰格勒在第二部中的失忆，更像是为了把妹而做出的强行设定。要是能把七位战







姬正常的设定成七个男女不限的龙具持有者，虽然会少了几分香艳，但川口士肯定能把局面铺设的更为精妙。

并且，虽然『魔弹之王与战姬』是一部奇幻作品，却难得地没有滥用奇幻要素。他那把足矣毁灭一个城市的黑弓在已经出版的九卷中只是很克制的发射了九次，其中三次是射龙（还不是在战场上），两次是射魔怪，一次为了保命射开地面，一次为了救女仆驱赶附身的神灵。真正对整体局势起到作用的只有两次，分别是第一部里射开柳德米拉防御堡垒的大门以及第二部里为了展示实力方便展开外交，一箭灭掉了准备逃走的阿斯瓦尔二王子。同样，战姬对龙具的使用也是相当克制。除了伊丽莎白为了要镇服手下的骑士和文官，所以需要在战斗中不断展现龙具的威力之外。其他几位战姬除了在遇到龙这种奇幻生物之外，更多地都是依靠自己的身体进行战斗。几次战役大都是靠调兵遣将、活用计略、倚靠地形取胜，并非是靠着龙具开无双。

川口士这种朴实严谨的低魔写法获得了大多数读者的拥护，也为他赢得了诸如“水野良第二”和“日本的『冰与火之歌』(尤其后者还是美国读者封给他的)”之类的名号，而这实质上这也反映了日本奇幻小说领域的匮乏。自多年以前一部『罗德斯岛战记』打开了东方奇幻的大门之后，相比欧美奇幻小说的繁荣，日本在这方面的建树更多的表现在 ACG 的 G 上。漫画和轻小说中能让人记住也无非就是『剑风传奇』『德尔菲尼亚战记』以及勉强可以划进这个分类的『十二国记』等很有限的几部。反倒是天朝这边发展的更红火一些。究其原因，一方面是日本人对于奇幻这种源于西方的小说题材并不是太感冒，对比一下『七龙珠』和『魔戒』里的主角设定就能明白，日本读者更偏好看到一位接近高大全，即使









有缺点也是那种无伤大雅甚至可以说成是善良或者可爱的缺点。而西方奇幻的主角必定拥有人性的暗面，主角的旅程某种意义上也是一场与自己对抗的斗争史。在这点上川口士也不能免俗，主角泰格勒就是这样一位除了喜欢睡觉（这能算缺点么）之外近乎十全十美的人，相比之下反倒是喜欢炫耀家世、高傲自负的柳德米拉和为了力量去和魔物签订契约的伊丽莎白更有角色魅力。

另一方面则是一部好的奇幻小说实在是太过难写，其他题材的小说也许写到 70 分就能火一把。但涉及到世界种族国家文化设定的奇幻小说，就必须写到 90 分才能让人信服。川口士这些年的蹉跎这也是原因之一。从『战鬼』到『魔弹之王与战姬』他一边与商业化做着妥协，一边也在轻微的调整着自己奇幻路线的风格，从『骑士勋章』的正统到『星图咏的理娜』的小清新再到『千之魔剑与盾之少女』的轻松 RPG 风。如果再算上他上中学时组建 TRPG 社团的事情，我们会清晰的发现川口士所成长的路线与世界奇幻的发展不谋而合地选择了新史诗奇幻的这个分野。新史诗奇幻的三要素：1、彻底颠覆黑暗与光明对决的模式，把重心放在“人性”的描绘上。2、以现实主义的手法描绘世界，更多地关注人文，减少魔法元素。3、以视点人物为中心的写作手法，多线式剧情推进。虽然『魔弹之王与战姬』执行的并不都是那么彻底，但已经有了基本的雏形，尤其是第二点已经做得很不错了。

如果我们把『罗德斯岛战记』在日本的地位与旧史诗奇幻的王者『魔戒』相对应的话，『魔弹之王与战姬』的确可以勉强站到对应『冰与火之歌』的位置上去。当然，即使笔者并无意贬低川口士老师，我们也必须承认这更多的是矬子里拔将军的结果，而不是『魔弹之王与战姬』真的具有如此的水平。毕竟马丁写『冰与火之歌』的时候已经靠编剧赚的盆丰钵满，完全可以由着自己的想法来，而川口士现在依旧只是在起步阶段，还得考虑明天的晚饭钱。况且对于刚刚 35 岁的他来讲，未来可以走的路还有很长，待到十年之后再回头来看，说不定这位叫做川口士的作家，也已经拥有了站在行业顶端的光环。

a transfer of fantasy middle ages

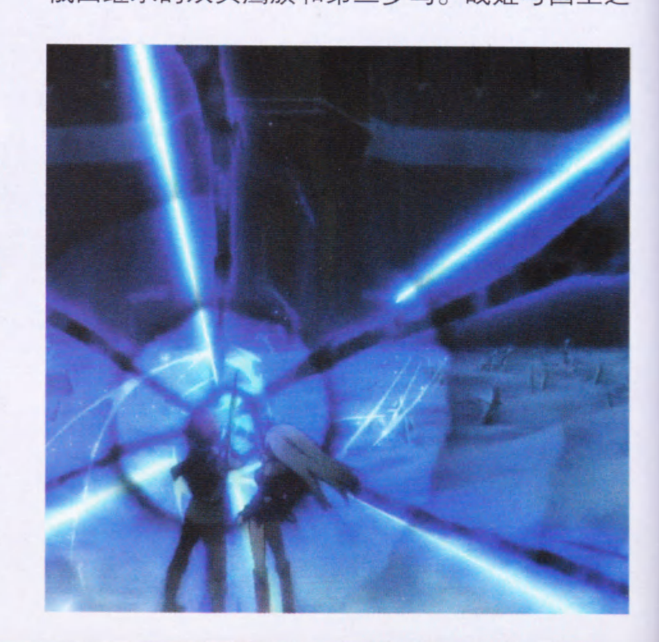
移花接木的“奇幻中世纪”

在中世纪的欧洲流传着一句谚语：“我的附庸的附庸不是我的附庸。”这句话放在『魔弹之王与战姬』的世界观中自然也同样适用。在艾伦帮助泰格勒击退锡安回王都述职时，意图限制战姬实力的吉斯塔特国王提出的一个条件便是阿尔萨斯要作为国王的直属领地。因为从罗马帝国崩溃直至大航海时代之前，欧洲的社会架构并非是天朝这样用文官政治达成的中央集权政府。相对于我们的“溥天之下，莫非王土；率土之滨，莫非王臣。”不是欧洲的国王不想搞中央集权，而是他们的经济基础既养不起昂贵的常备兵，也养不起更昂贵的官僚系统。再加上通讯技术、民族成分、部落文化残余等等限制因素，对于当时的欧洲人，唯一的办法便是分封。这种分封直接分配土地所有权，当蛮族入驻罗马帝国的废墟时，为了争取军队的支持，国王们其实是用给予军人合法的土地所有权来向军人交换效忠，而那些拥有土地的领主自然又可以再度下一级的贵族分封。所以泰纳帝和冈隆当然可以肆无忌惮的在布鲁奈王国搞夺权大战，因为他们属下的贵族从法理上就只会效忠于他们而不是国王，所以吉斯塔特国王才会那么在意阿尔萨斯的所属，因为如果阿尔萨斯投向艾伦的莱特梅利兹公国，那么即使是国王，理论上也无法管理和指挥这块新得到的土地。

在社会构架上完全基于欧洲中世纪构筑的『魔弹之王与战姬』里自然也不乏真实历史的影子。按照川口士的说法，小说中各国和现实中的对应大致是：

布鲁奈：法国
吉斯塔特：俄国
姆奥吉奈尔：波斯
阿斯瓦尔：英国
萨克斯坦：德国
雅法：日本

不过这个“官方说明”其实只能对应上一个大概，『魔弹之王与战姬』对历史素材的选用并非是单纯的 COS 历史上的国家和事件。拿小说里提及的比较多的吉斯塔特来分析的话，像民族饮料格瓦斯，冬季漫长夏季短暂，国内民族众多地形多样这些要素当然是来自俄国。但首都西里西亚，以及一干战姬的公国名，有心人也可以很容易地在波兰、捷克一带找到出处。吉斯塔特的黑龙旗和建国传说则似乎是在暗指拜占庭毁灭后俄国继承的双头鹰旗和第三罗马。战姬与国王之



モルザイム平原の戦い
Battle of Molsheim
莫尔塞姆平原之战

间的关系又是源于神圣罗马帝国的选帝侯制度，并且恰好战姬和选帝侯的名额都是七个。

其他王国的情况也同样有趣，布鲁奈从历史中的法国里攫取的是擅长骑兵、贵族权力庞大以及阿尔萨斯和孚日山脉等地名（还记得『最后一课』么）。国家的构成和未来却更像是位于东欧的波兰，如果在后续的剧情中，泰格勒真的统合了吉斯塔特的战姬并且把布鲁奈的女王也收为后宫的话，那就是历史中波兰和立陶宛联合的卢布林条约的翻版。姆奥吉奈尔虽然在服装和文化上更接近中亚的波斯，不过其代表的更应该是整个伊斯兰世界。有事没事就去邻国劫掠奴隶这种爱好，是奥斯曼对俄罗斯人干了上百年的事情。而从南方入侵布鲁奈的剧情，则源于伊比利亚半岛上基督教和伊斯兰教互相斗争了数百年的历史。拥有长弓手，地理位置也很接近英国阿斯瓦尔在第二部里则上演了一场奇幻版的“黑斯廷斯战役”。一方是占据大陆酷似诺曼底公爵威廉的大王子，另一方则是占据海岛有着海盗帮助，应为英王哈罗德和挪威人合体的二王子。连双方军队人数都与历史上的极为近似，最终战争的结果也延续了历史结果，占据大陆的一方凭借佯攻战术击败了海岛一方。

总而言之，『魔弹之王与战姬』中的历史要素可以说是一锅大杂烩。在『千之魔剑与盾之少女』用凯尔特神话做基础，到『魔弹之王与战姬』又选取斯拉夫神话为题材的川口士对欧洲历史无疑是有着相当深厚的积累的。他并没有把单独地把某一个国家 / 民族作为小说中势力的原型，而是巧妙地在从直布罗陀海峡到乌拉尔山的广大地域中随意选取自己觉得合适的素材进行拼接。这样既确保了设定的真实感和严谨，同时又不会被真实的历史所束缚住，最终搭建起了属于自己的“奇幻中世纪”。

同样，这种有目的的筛选也延续到了SATELIGHT 制作的动画版中。在笔者看来，MF文库 J 动画化五连发失败的前三作和成功的后两作的最大区别就是有没有用心去重新编集剧情。因为小说与动画所需要的节奏自然不同，一味偷懒照搬结果肯定是惨痛的。『魔弹之王与战姬』在剧情的详略选择上可以说十分恰当，一方面，用于吸引观众的卖肉镜头当然都要保留，像一些不太重要的剿灭山贼就直接舍弃。另一方面，作为一部战争戏份也很多的作品，制作方机智的利用了战棋加旁白的方式，回避了制作大场面战争的难度。得益于『魔弹之王与战姬』中的战争大部分都取材自历史上的著名战例（例如阿尔萨斯之战中富二代锡安的布阵是中世纪常见的传统阵型，小说第三卷银色流星军利用河水漫过的泥泞地面击败纳瓦拉骑士团取自法国和西班牙之间著名的帕维亚之战。），这种看似简单的演示反倒大获好评。如果制作方趁热打铁出一套棋子的话，相信肯定能获得不错的销量。



epilogue 结语

最后，要是说有什么值得担心的话，那就是定位为小说宣传片的 TV 动画终究只拿到了一季十三集的长度。如果要确保动画的观赏性和剧情的连贯，按照现在的播放进度，大概只能做完小说的第一部——也就是前五卷。但是 OP 里的一些镜头明显已经涉及到了第二部的剧情。只希望至今为止表现的还不错的动画，不要在后半程变成类似上半年『极黑的布伦希尔德』那样凌乱无序的赶剧情。毕竟就算只凭借第一部的篇幅，川口士老师的这部奇幻战争大剧应该也足矣抓住观众的心了。▲



趁生命气息逗留
『乐园追放』杂谈

■文/浅色回忆 ■责编/如月千华 ■美编/塔里

This life is the crossing of a sea
where we meet in the same narrow ship

公元 1783 年 11 月 21 日，法国，巴黎十六区布芬纽森林。
充满烟气的庞大气球摆脱了系留索。法国人罗泽尔和达尔朗德乘坐着热气球升到 900 米的高度，成功飞越了巴黎城。完成了人类历史上的第一次升空。
公元 1903 年 12 月 17 日，美国，北卡罗莱纳州基蒂霍克。
脆弱的飞行者一号在寒风中摇摇晃晃地离开地面。虽然由威尔伯·莱特操纵的这次飞行只有短短的 12 秒，但这却是人类第一次动力飞行的尝试。
公元 1961 年 4 月 12 日，前苏联，拜科努尔航天中心。
随着火箭的徐徐升起，东方号飞船开始了它绕地球 108 分钟的短暂旅程，其上的乘客加加林，也成为了第一个突破大气层的人类。
公元 1965 年 3 月 18 日，近地轨道，“上升 2 号”飞船。
前苏联宇航员阿里克谢·列昂诺夫小心翼翼地打开最后一道舱门，身穿简陋的宇航服在太空中行走了 12 分钟。从此，人类终于真正踏入了宇宙。
公元 1969 年 7 月 16 日，月球。
阿姆斯特朗的左脚踏上了面前未知的灰色土地。然后说出了那句著名的“这是我个人的一小步，但却是人类的一大步。”
然而，人类向着天空和宇宙匆忙前行的脚步却开始踯躅不前。从 1972 年阿波罗 17 号返回到今天的 40 多年间，我们修建了更耐用的空间站，拥有了更强大的太空望远镜，发射了更多的深空探测器，却再也没有任何实质性的前进。无论是我们身边的月球，还是距离我们不远的那颗火红色星星，都已不再是人们关心的对象。尽管，如今的地球比起过去的任何一个时代，都更接近神话中的乐园。

一、天上的乐园

Chapter I — The paradise of heaven



碧空与地平线
在荒野上盛开的希望之花
默默承受的痛苦
化做坚强使我苏醒

——『EONIAN - イオニアン -』

在正式讲述『乐园追放』的故事之前，让我们先把时光向前倒推五年。

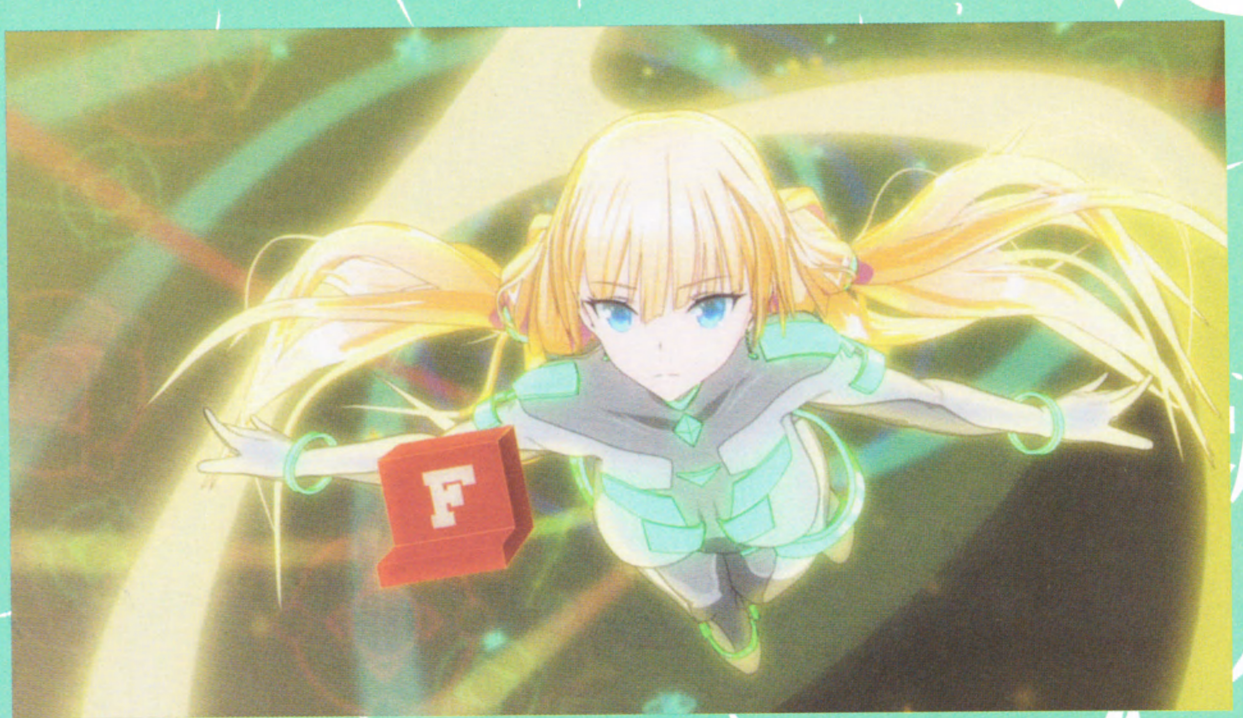
随着时钟指针的逆行，明亮的尾炎收束回归到喷管出口锥，火箭里的推进剂被抽出，还原为燃料后重新放进手提箱回到丁格的手中。沙虫钻回地里，安吉拉的素体逐渐变成胚胎，少女定格在由数据组成的沙滩上，享受着同样由数据虚拟而成的阳光。

随着时钟指针的逆行，丢卡利翁静静停在种子岛的秘密基地，庞大的扬陆城离开城市，徐徐升起归于近地轨道。战争从未开始，爆炸的火焰湮灭在公主那重新拼好的坐车之间，在大楼间穿梭的导弹如倒带般回到伪装好的发射车里。人头攒动的街道旁，伊奈帆正划开手机，打算查一查今天哪里有降价的鸡蛋。

随着时钟指针的逆行，钱伯和强袭还没有同归于尽，闪耀着灯火的船团沿着航道向后逆行。贝贝尔手中的骨笛的音孔逐渐消失，重新成为乌贼嘴里的一颗牙齿。银河同盟的突袭舰队缩回星门，选择不同进化路线的两批人类仍在永恒的对抗之中。

随着时钟指针的逆行，狡啮慎也合上了手中的『追忆似水年华』，宜野座伸元还带着无框眼镜，常守朱是那个初出茅庐就敢质疑西比拉系统的监视官，300 大脑的真相尚未有人得知，社会在粉饰下的太平中一片祥和景象。商业街的座椅上，闺中好友正在庆祝主角以 700 分的成绩成为了令人羡慕的公务员。

随着时钟指针的逆行，魔法少女与魔女的最终决战如潮水般退去，学姐的头颅回到纤细的脖颈上，咬合的伤口愈合成光洁的皮肤。千百次的轮回归于零点，那时阳光正好，转学生鹿目圆第一次遇到了废怯的少女晓美焰。



终于，时钟的指针定格在 2010 年的某一天，按照很久以前『二次元研究』上一篇文章的论断，这是日本动画从铺天盖地的改编作中走出，原创作品开始复兴的重要一年。此时，冈田大妈的药力尚未发挥，P.A. WORKS 方兴未艾，京都还在凭借『轻音少女』大杀特杀，而虚渊玄还没有正式转职成动画编剧。

也正是在这一年，东映的制作人野口光一敲开了 Nitroplus 的大门，提出要搞一部用全 3D 技术制作的动画。剧本拜托给了虚渊玄，监督则找来了因 03 版钢炼而被人熟知的水岛精二。不过这一企划就企划了好几年，到 2012 年在东京国际动画嘉年华上宣布制作消息的时候，整部作品才仅有一张文字版的海报。

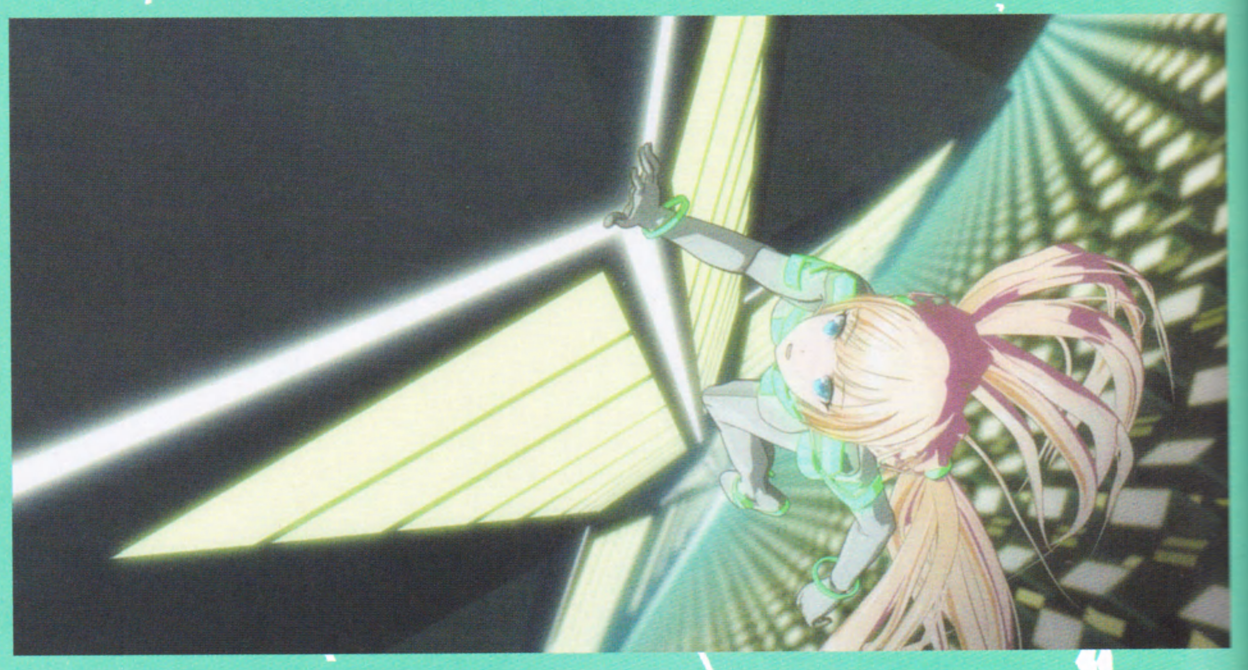
幸而在这次宣传后，东映的力量就马力全开地投入到『乐园追放』的制作上。在主创们的讨论会上，水岛精二首先表示既然作品的初衷是展示 3D 技术，那么故事的基调便应简单直白。又因为故事已经简单了，那我们就应该设计一个青春可爱的女主角来吸引观众的目光。虚渊玄一听这个立刻举双手赞成，并且提出“服装的开衩一定要高”、“务必要露出大腿”等等绝对符合宅男心理期望的要求。于是经过斉藤将嗣的一番描绘，如今让无数观众舔屏幕的女主角安吉拉就这样诞生了。

相比无限抢镜的安吉拉，『乐园追放』的故事的确可算是虚渊玄编剧中最简单的一部了。公元 2400 年，地球因为纳米机械的肆虐导致环境恶化，已经无力承载庞大的人口。在一场例行公事般的大灾难后。幸存的人类大部分选择把自己数据化，上传至宇宙中的数据库——DIVA。凭借先进的技术，化身为代码的人类维持着与原本地球无二，不用为疾病、衰老、饮食等等问题烦恼的甚至可以说是乐园般的生活。然而不和谐音也同时存在，自称 Frontier Setter 的黑客屡次攻破 DIVA 的防火墙，向数据库里的居民强制播放关于宇宙探索火箭的广告。在考虑到无处不在的强制插入广告实在太过烦人（笑）和自己的防火墙已经快被扎成筛子了（这才是真正的理由）。DIVA 的保安局给予了一批特工现实肉体，派遣她们前往地球去抓捕这名黑客。

我们的女主角安吉拉・巴尔扎克便是这次行动中的一位充满了上进心的特工。为了抢在别人前面完成任务，她主动缩短了肉体胚胎的育成时间，把原本 20 多岁心理年龄的自己强行塞进 16 岁的肉体里（也许是因为女人追求青春的本性吧）。不过，处于后启示录时代的地球并不适合这些在网络世界里纵横惯了的特工们。虽然 DIVA 提供的机体拥有强大的战斗能力，像沙虫这种低级生物轻松就能扫平一片。但在调查和抓捕这种工作上，必须与服务器联网的机体就等于直接告诉黑客自己的位置。于是，在地球土生土长的大叔丁格的帮助下。安吉拉一边把机体当做废铁卖掉，另一边借着丁格的人脉，两人通过收购肥料的线索没费多大力气就找到了 Frontier Setter。却没想到这位视保安局为无物的超级黑客并不是个人类，而是一位 AI。

原来在 150 年前地球环境开始恶化的时候，人类为自己设计了两条出路，一条是漂浮在轨道上的 DIVA，另一条则是用宇宙飞船寻找类地行星。灾难之后的人类选择了前者，却没有人给已经开始的宇宙飞船计划下达停止的指令。于是自律型的 AI 在漫长的时光里一直坚持执行着命令，靠着以物易物的收购，竟然成功拼凑出了一枚可供发射的火箭。在这个过程中，负责整个计划的 AI 觉醒了自我意识。向 DIVA 发射的广告只是他在履行招募人类船员的职责。

了解到真相的安吉拉回到 DIVA 述职，报告 Frontier Setter 对 DIVA 既无恶意也不会攻击 DIVA。但是保安局依旧武断地决定从物理上彻底摧毁 Frontier Setter，并且把反对计划的安吉拉囚禁。不过反动的老头子们设计的牢房又怎么挡得住来劫狱的 Frontier Setter 呢？这个决定无非只是给了安吉拉一个说服自己脱离 DIVA 的合



理理由。在一场绝对值回票价的战斗后，尽管 Frontier Setter 还是没有招募到哪怕一个人类乘客，但是继承了人类探索意志的他其实已经可以和人类等同。最终，目标宇宙的火箭成功航向遥远的星空，留在地面上的丁格和安吉拉开始了自由的生活，解决了隐患的 DIVA 继续加强社会管制。故事就在这样一派和和气气的大团圆中落下了帷幕。

作为一部试水 3D 技术的剧场动画，『乐园追放』很谨慎地只在日本的 13 家影院公映，但其所取得的票房却足以让东映的董事们感到满足。在上映的前两天，各个场次除了深夜场之外全部都是满席。一万七千人的观影人次直接斩下 3000 万日元的票房。截至 12 月初，在短短的半个月里『乐园追放』总计票房已经超过一亿日元，BD 的预定也高达三万套，远远超过东映最初的一万套预计。加之 12 月还计划在美国上映，恐怕票房还能再上一层楼。

能取得如此优异成绩的原因一方面在于『乐园追放』的 3D 制作的确精良。尤其是在使用 3D 转描 2D 的制作方法后，片中的人物更接近手绘动画的风格，总体观感比之前同样使用 3D 制作的『希德尼娅的骑士』、『苍蓝钢铁的琶音』等作品好了不止一个档次。作品后半段从近地轨道一直打到巷战的武斗戏也可堪称近期最棒的战斗场面，再加上卖肉和卖萌皆优的安吉拉，仅在感官享受上，『乐园追放』就征服了观众。

另一方面，『乐园追放』这部作品整体上十分平衡，拿 07 年水岛精二参与制作的『苹果核战记 EX』来比较，后者虽然在画面上也有着优异的表现，但剧情的弱智却拉低了整部作品的水准，以致于默默无闻。『乐园追放』的故事难得在做到了简单的同时，还做到了完整。Frontier Setter 的目标、丁格的选择、安吉拉的转变在剧情中都被表现的很清楚妥当。同时如果观众愿意去想，从『乐园追放』那简单的剧情中，也同样可以品出虚渊玄所隐藏起来的关于社会和价值观



的阐述。对于一部只有两个小时的剧场版动画来说，能做到这些至少已经满足了大卖的合格线。

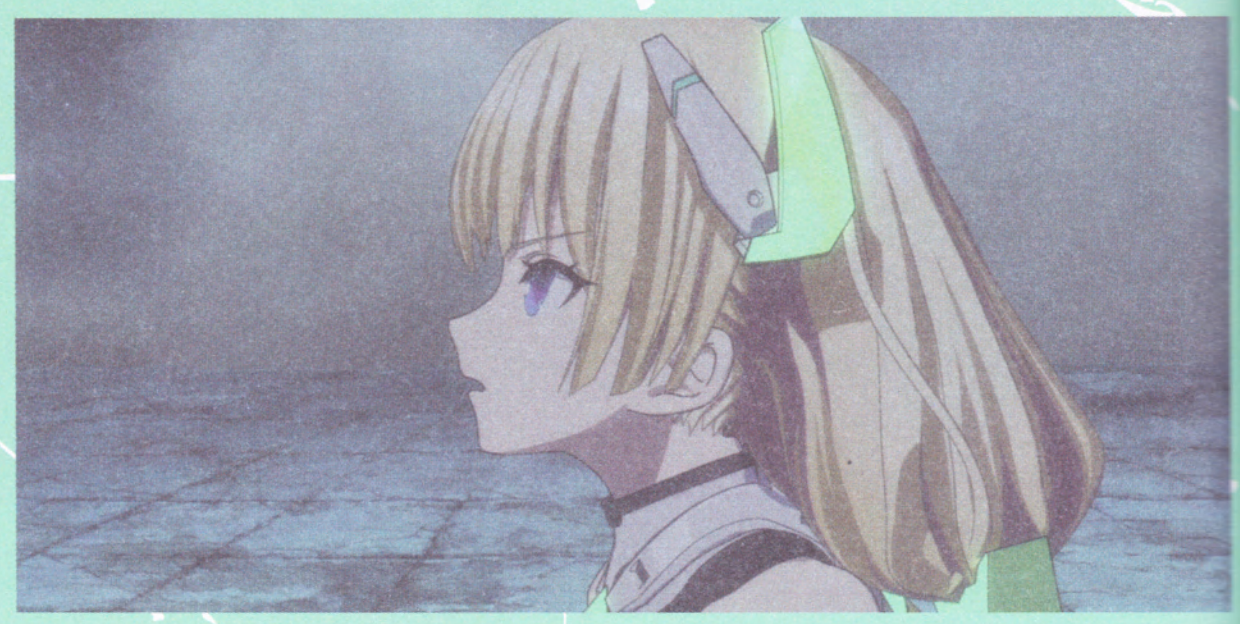
同时，『乐园追放』的世界并不只是限于篇幅的剧场版中所描绘的那么单薄。结合同期出版的小说来补完的话，我们可以发现很多剧场中没有提到的有趣细节。例如一开始追着丁格的那些沙虫本就是人类制造的转基因食用昆虫，只是因为灾难过后无人管理才泛滥成灾。又如安吉拉积极地想拿下这个任务，是因为她和后来特工三人组里的克里斯汀从小就存在着竞争关系。还有我们也不用担心那些被击落的机甲里的妹子们。按照设定，每个素体的背后都有一个备份记忆的地方，只要没有和 DIVA 断网，驾驶员最多只是身体损毁，并不会真正死亡。最后安吉拉和丁格在地球上的小日子应该也过的不错，因为在小说中，安吉拉就靠着帮卡车司机重写车辆的控制程序而赚到了一笔数目不少的外快，可见就算得罪了 DIVA，丁格的情报工作干不下去了。只要安吉拉转职码农，在地球上奔小康也不是什么困难的事情。

总之，『乐园追放』就是这样一部足以被评为“优等”的剧场版。有趣的是，这部作品所引起的讨论和关注往往并不集中在作品本身，而是在作品附加的那些话题上，比如如何用 MMD 做一个萌萌的安吉拉来跳舞，又比如我们下面将要谈到的 3D 动画与宇宙探索。



如果要问日本动画和美国动画的最明显的区别，相信肯定会有人回答："2D 和 3D 的区别。"

的确，一提到日本动画，我们首先想起的会是高达，会是 EVA，会是海贼火影，会是宫崎骏押井守。而提到美国动画，我们则会想到被国内蹩脚的翻译搞出来的各种总动员系列，想到迪士尼的冰雪奇缘，想到梦工厂的绿皮怪物史莱克。虽然，西方实际上并不是没有诸如『降世神通』、『彩虹小马』这样的优质 2D 动画，日本也早就不是全部都用手绘搞定。但至少从天朝观众最直观朴素的感受来说，就是日本喜欢赛璐璐，美国更爱 CG。



究其原因，我们首先要从 2D 动画和 3D 动画的不同制作方式来看。按照产业分类来看，2D 动画是劳动密集型，而 3D 动画是技术密集型。在传统 2D 动画的制作流程中，整套动画制作的班子是从头到尾都闲不下来的。导演的分镜，原画的关键帧，动画师的补间，外包的上色。每一帧都需要按照这个流程滚动一遍。于是动画的制作就像是一条循环反复的流水线，线上任何一点出现问题都会使整套系统彻底紊乱。相比之下，3D 动画的制作流程就要清爽的多。从建模到材质到灯光再到渲染，每一步都有着明确的分工，是一条单方向的流水线。相比起来对技术设备的需求远远大于对人力的需求。那么不同的制作方式又是怎么导致日本和美国的动画制作偏好的呢？最核心的那个字就是——钱。



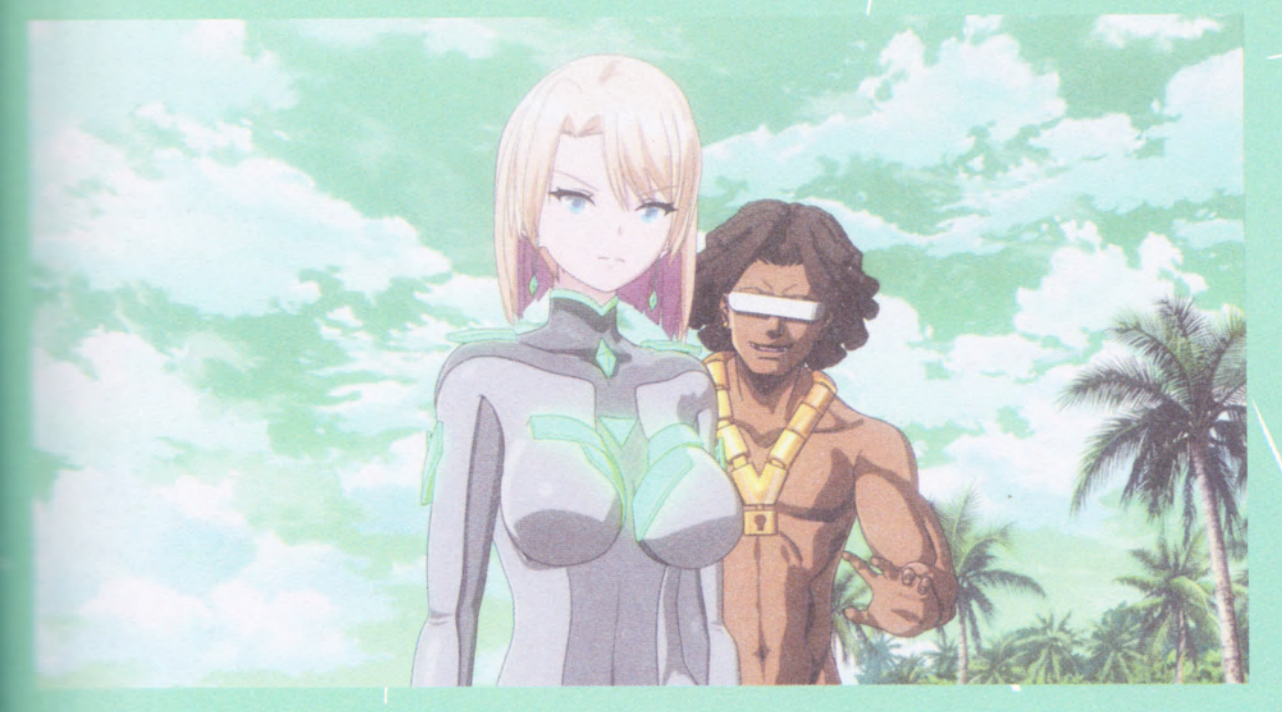
众所周知，制作动画和制作电影、电视剧其实没什么区别，都是一件投入与质量基本成正比（不排除某些大投入的奇葩烂片）的事情。对于日本人来说，托手冢治虫的福，动画里作画人员的人力成本是十分低廉的。拿做中间张的那些动画师来举例，一张的平均价格大概能有 200 日元。就算你年轻肯熬手很快，一个月也就是六七百张的意思，这样算来月收入只有十几万。画关键帧的原画待遇会好一些，但一般也就是二十万左右。并且这一切的计算都是建立在工作充裕加班加点的前提下，实际上，除非你在业内小有名气，否则每月不会有那么多工作找上你，真实收入在这个基础上还要缩水一块。

前几年日本人自己做过一个对动画业新入行员工的调查，结果可谓触目惊心：20 岁的新人平均月收入 9 万日元起，3 年内离职率高达 9 成。如果只是简单的换算的话，9 万日元按照现在的汇率是 4600 人民币多一点，可能大家还没什么直观的感受。但是只要比较一下日本毕业生平均 20 万的工资，就能明白作画的工资到底有多凄惨。这就像北京的毕业生平均起薪是 3000 出头，但是你每月只能拿到 1500 块的感受是一样的。并且就算已经如此廉价，动画制作公司还可以选择把这些工作外包给价格更低廉的韩国、

天朝甚至东南亚。反观3D制作，因为有着较大的设备和技术前期投入，再加上没有手冢治虫这种大师级妖孽开创的低价风气。所以在日本3D动画制作人员的工资还是在一个正常的水平上的。两者一相比，资本的逐利性毫无疑问会选择2D，反正作画人员大多是签订派遣合同的派遣员工，天生就是被剥削的对象。外包企业更是都在国外只是纯粹的商业关系，压起价来更是毫无心理负担。

那么美国的情况又如何呢？首先他们并没有手冢治虫所带来的——“动画就应该便宜”的这种不良观念。其次在50、60年代，迪斯尼作为动画界的垄断大哥，基本灭掉了所有的中小企业。可等到日本漫画、动画开始蓬勃发展的70年代。迪斯尼却因为创始人的去世而陷入低潮，带动整个动画界也一并萧条了下来。等到80年代后期重新复兴的时候，迪斯尼等企业发现老一辈动画人都已经退休不干，人才完全处于断档期，更不要提像日本那样拥有从动画培训学校到外包的完整规模化体系了。所以从89年以『小美人鱼』为标志的美国动画的复苏开始，他们就已经大量使用电脑参与到动画的制作中。当然，在这个阶段，迪斯尼也好，梦工厂也好。他们所瞄准的还是传统的2D动画。可等到1995年，当皮克斯完成了世界上第一部全电脑的动画长片『玩具总动员』并且刷新了动画电影的票房后，整个世界都变了样子。对于人力成本高昂，2D成本并不低廉、热衷于追求技术、并且没有成熟的2D制作产业掣肘的美国来说，在大制作上全面倒向3D的确是更好的选择。所谓3D比2D省钱的说法其实并不存在。无论是2D还是3D，它们的重点都在于“动作”。对于2D来说，把动作画好就是要仔细对待每一帧，对于3D来说，把动作做到同样需要大量的手动调整。对于那些顶级制作的动画来说，无论是2D和3D都很烧钱。也就是在粗制滥造的层面，3D可以用简单的调整来对付，而2D还得一笔笔的画，相比起来3D会省一些的钱。

所以在这场关于2D还是3D的路线选择里，金钱是根本，日本也好，美国也罢，都是选择了效果和成本中性价比最高的那个平衡点。人才与时代则在一定程度上影响着方向，当初美国因为2D人才断档，所以在转型3D时阻力就小得多。如今也正是因为“人”的问题，日本动画不得不逐渐接受3D，向3D转型。前面说过，日本2D动画的基础——作画的工资实在是低到不能行，近年来的新人流失率又很高。像上期杂志介绍过的『白箱』，就算是去打零工，大概都能生活的比绘麻那种苦逼的状态好。在这样的大形势下。日本手绘体系的廉价人力优势正在逐渐萎缩。选择量产化、效率化和质量控制上有优势的3D已经是一种必然。同时3D动画的制作经验也是需要靠砸时间来积累的。这就是为什么我们最近能看到一批日本的3D动画扎堆上场。其中既有制作比较精良的『乐园追放』、『STAND BY ME 哆啦A梦』也有不尽如人意的『寻找遗失的未来』。



不过，我们亦不用担心3D制作出来的日本动画不像我们所熟悉的日本动画。随着3D转描2D的手法的普及，日本的3D动画不同于美国3D动画追求人物外表的真实性，而是在尽量贴近2D手绘动画的效果。看看日本动画人博览会上的那部全3D制作的短片『HILL CLIMB GIRL』，我们就能知道3D也好，2D也罢都只是手段和载体。实际的造物还是要看创造它们的人。况且3D之于2D的优势还是十分明显的，比如我们经常会提到的作画崩坏，3D动画因为都是先建模，所以这种问题基本可以杜绝。在人物很

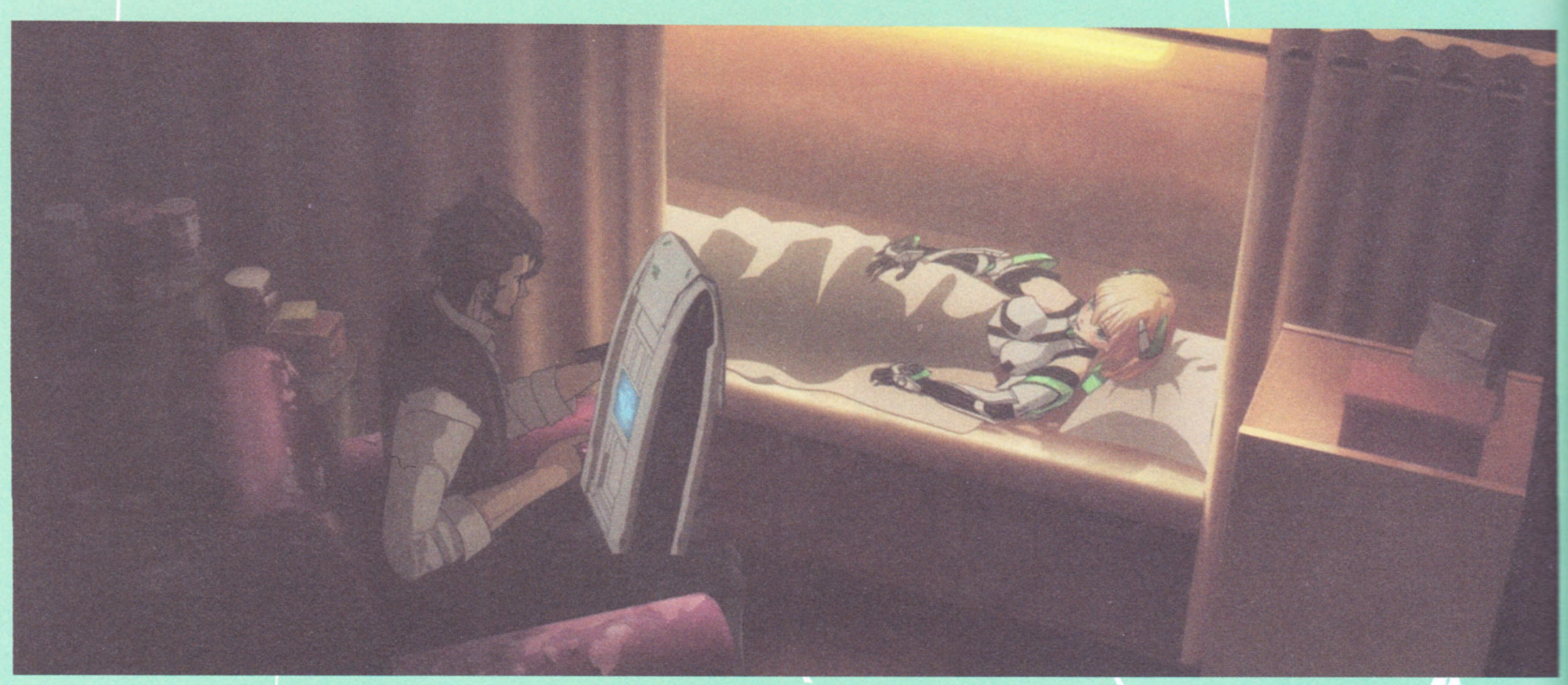
小的全景视角下就更能凸显这种优势。例如偶像大师和 lovelive 的舞台远景，如果用 2D 来画，每一帧单截出来无疑都是惨不忍睹。但 3D 就完全不用有这种担忧了。

同样，在宇宙探索的问题上，左右人类选择的核心原因其实依旧是钱。在『乐园追放』的不少感想中，笔者都能看到观众对于人类在宇航事业上不思进取的抱怨。就像本文最初的引言所说，自登月之后的几十年里，本应至少完成登上火星的创举的我们，的确是没有什么激动人心的进步或动作。20 世纪 60 年代的确是个航空航天成绩辈出的时代。谁能想到人类仅用了短短不到十年的时间，就完成了从突破大气层到登月的跨越。然而这种伟大的背后是美苏冷战的大背景。是两国在这种对抗下不计成本的烧钱。要知道在美苏太空争霸的前期，胜利的基本都是苏联，像第一颗人造卫星，第一个太空人，第一次太空行走，第一个绕月飞行等。于是被逼急了的美国人为了登月真是不要钱也不要命，我们都知道阿波罗 11 号登月成功，却很少有人知道最初的阿波罗 1 号在降落实验中烧死了三名宇航员。而从 1 号的事故到登月成功其间只有两年，等于美国人保持着平均两个月就拿出一个新飞船的可怕速度。并且在阿波罗计划的执行过程中，NASA 一直占有着联邦将近 6% 左右的预算。

而当登月成功，太空争霸这种政治意义浓厚的工程告一段落之后。对太空探索的步调放缓也是必然。或者说，冷战时代的突飞猛进毕竟只是特殊年代的特殊情况，如今这种太空探索的进度才是正常的水平。在 2005 年的时候，NASA 还曾提出一个新太空探索计划，目标是 2018 年让宇航员重返月球。但到了 2010 年，奥巴马就遗憾的表示咱们没有钱，这计划就这么胎死腹中。现在 NASA 每年大抵只占有 0.5% 的联邦预算。大环境如此，科研工作者们只能小打小闹的发射一些探测器和自动机器人便也是可以理解的了。

当然，笔者这并不是在批评人类的不思进取。金钱的背后是经济，而经济的流向自然要符合社会的规律。没有创作者不想做出完美的作品，也没有宇航员不想让星辰大海化为自己真正的征途。只不过相比这些“天上的乐园”，人类还需要衣食住行等等“地上的粮食”。黑格尔曾说过：“一个民族有一些关注天空的人，他们才有希望。”但同时，我们也不要忽略，这些仰望天空的人，首先是立足在大地之上的。



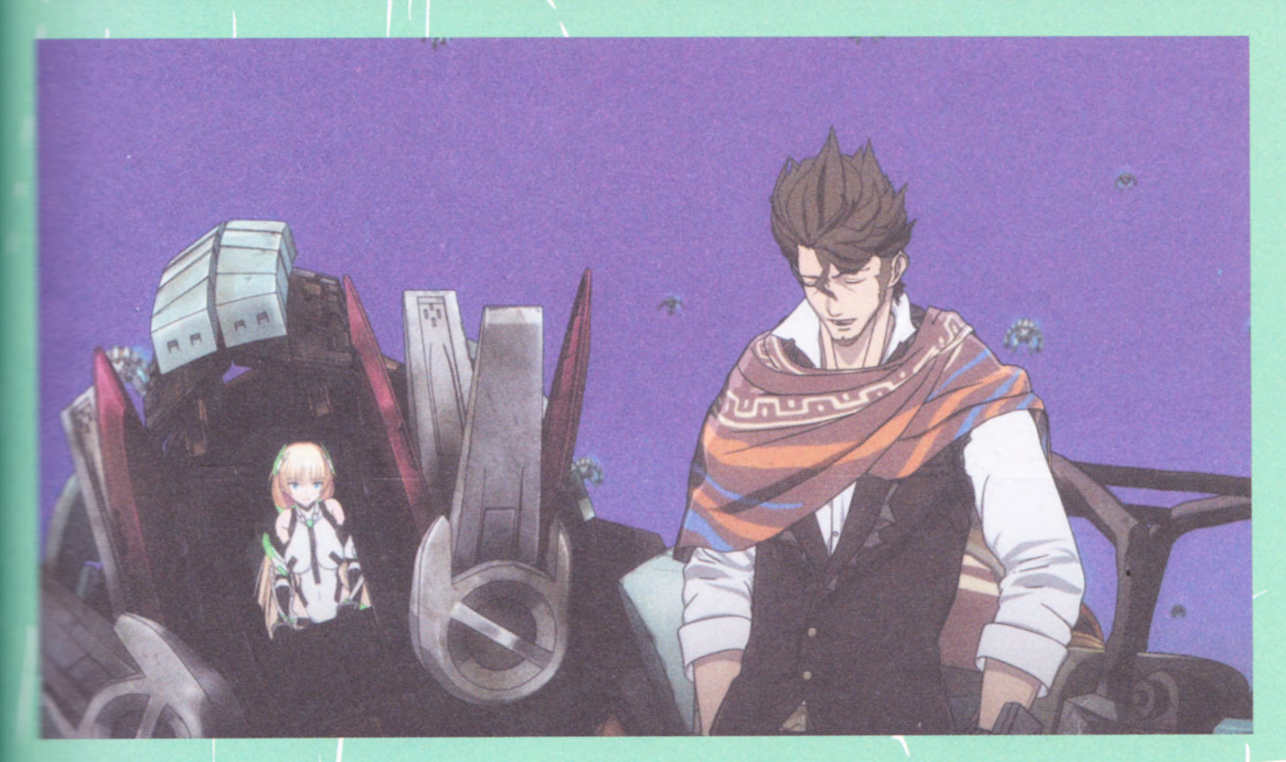


三、人间的方向

Chapter III – The destiny of humanity

来自远方，来自黄昏和清晨，
来自十二重高天的好风轻扬，
飘来生命气息的吹拂：
吹在我身上。

——阿尔弗雷德·豪斯曼



几乎每一位科幻作家，都会有机器人情结。

在东方的科幻中，机器人往往是以一个继承者的身份出现的，它们根据人类的意志而生，继承着人类所丢失的最美好的本性。例如带领笔者入宅的『星之梦』和星野梦美所承载的就是人类对星空的向往。又如吉浦康裕的『夏娃的时间』，其中的机器人反倒比人类更重视人与人之间的感情。西方的科幻更偏重于对机器人与人类异同的探讨。阿西莫夫的名篇『正电子人』，就讲述了一个机器人为了完成自我的认知，在漫长的时间里逐渐把自己的身体从里到外都换成生物体。被笔者借用了标题的泽拉兹尼的『趁生命气息逗留』的内容则是在人类灭亡之后，一个自律程序的人类化之路。

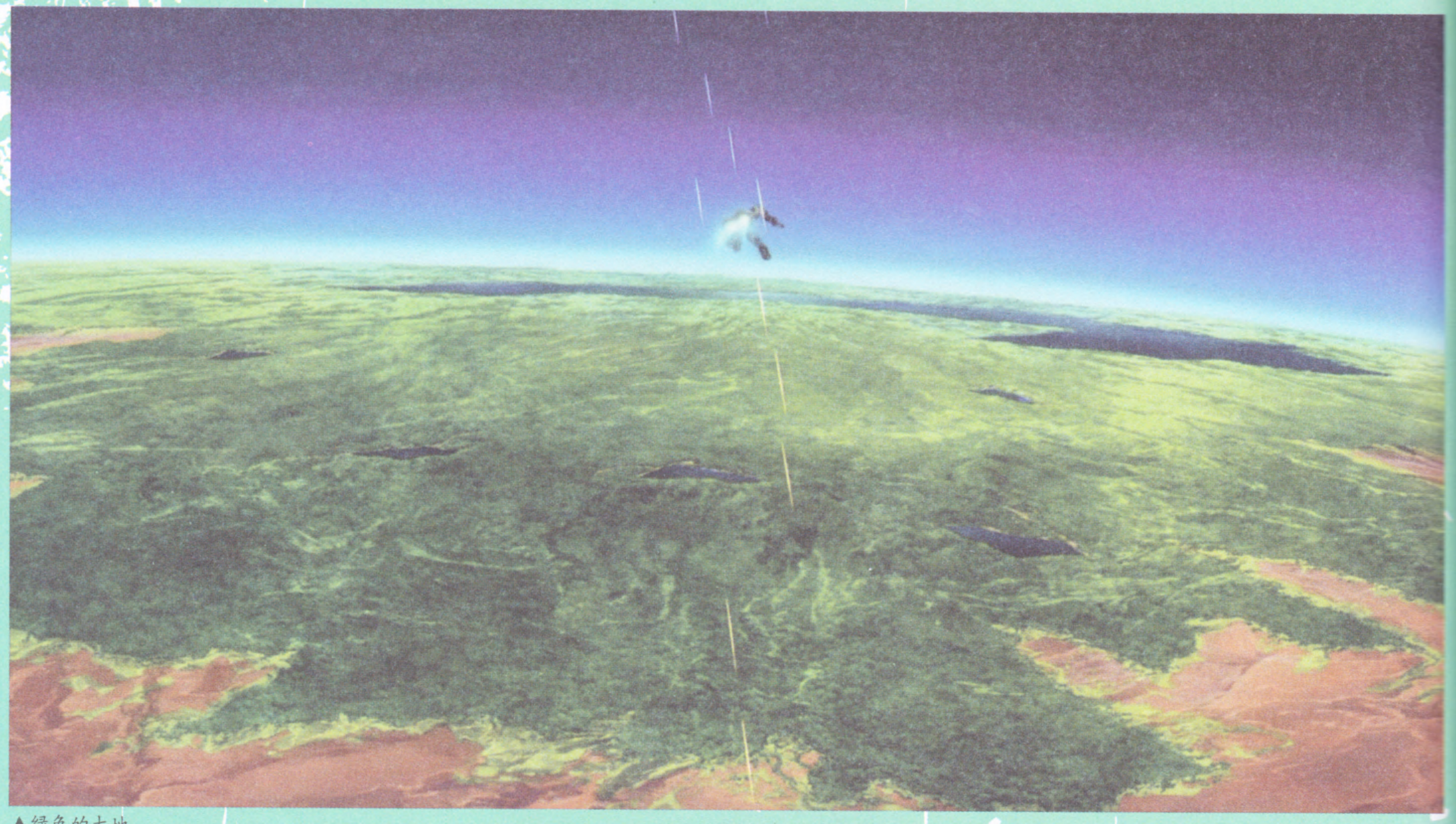
机器人这个题材的易用性在于，作为一种人类的造物，其天生就代表着人类的思想。东方作品里所表现出的传承和西方主题下的自我寻找并不是巧合。而是东方民族和西方民族本身就具有的思想特点。回到『乐园追放』，虚渊玄笔下的 Frontier Setter 可谓两者兼而有之。一方面他天生就继承了人类的探索精神。另一方面，他又通过这种探索精神的内在推动，在不断接触人类社会的过程中完成了自我实现。『乐园追放』对于 Frontier Setter 无疑是抱持着赞颂的，片中给了他无所不能的黑客水平，温和中正的 AI 性格，以及最终胜利出航的结局。但赞颂并不等于赞同，『乐园追放』因为未死一人，观众纷纷表示老虚洗白了。可在笔者看来，虚渊玄本来就从未黑过。『乐园追放』虽然表达的形式相对温和，其中的核心思想却与『PSYCHO-PASS』、『翠星之加尔刚蒂亚』这些看似重口的虚渊玄参与作品并无二致。

首先我们不难发现，Frontier Setter 虽然成功摆脱保安局的围追堵截航向宇宙，但到最后也没有一个人类上船。按照一般的动画剧情，和 Frontier Setter 站在一条战线上的安吉拉和丁格理应是板上钉钉的船员，但虚渊玄却让他们两个人坚决地留在大地上。这种略微不寻常的安排曾被一些观众解读为悲剧结尾，因为 DIVA 里的数据化人类已经失去了好奇、进取、探索的精神，地球上的人类只能在恶劣的环境里继续沉沦，只剩下 Frontier Setter 一个人孤单地开拓着宇宙，就算找到了新的可居住星球，却连初始的亚当和夏娃都没有。

但事实真的是这样吗？仔细分析，我们会发现 DIVA 并没有乍看上去那样的不堪。回到当初地球环境恶化的时代。面临着灭绝的人类选择把希望寄托在可见的近地轨道的服务器上，还是虽然出航准备已经完毕，但是适宜居住的外星还八字没一撇的星舰计划上显而易见。况且即使如此，按照小说里的说法，在 DIVA 建成的初期，DIVA 的人口还是少的要命，以至于要通过复制粘贴人格记忆的办法来增加人口。在上一节中，我们明了一切高大上的事物，都首先要符合人类社会的规律。而在这规律中，生存才是第一位。

如今经过 150 年的发展，DIVA 内部的环境的确已经很优越。然而对于复兴人类来说，恐怕还是远远不够。通过故事开始的海滩上男人与安吉拉的对话，我们得知这个数据世界还是需要买房（数据空间）的，对社会贡献大的居民能占有的数据空间就相应比较大，关于这点在设定集中还颇为恶趣味的表示胸部大小和数据空间有着直接的联系。福柯曾在他的著作里写到：“贫困的这一角色之所以是必要的，原因在于它不可能被压制住，还在于它使财富的积累变得可能。如果穷人多劳动而少消费，就能使国家富强，使国家致力于经营土地、殖民地、矿山，生产行销世界



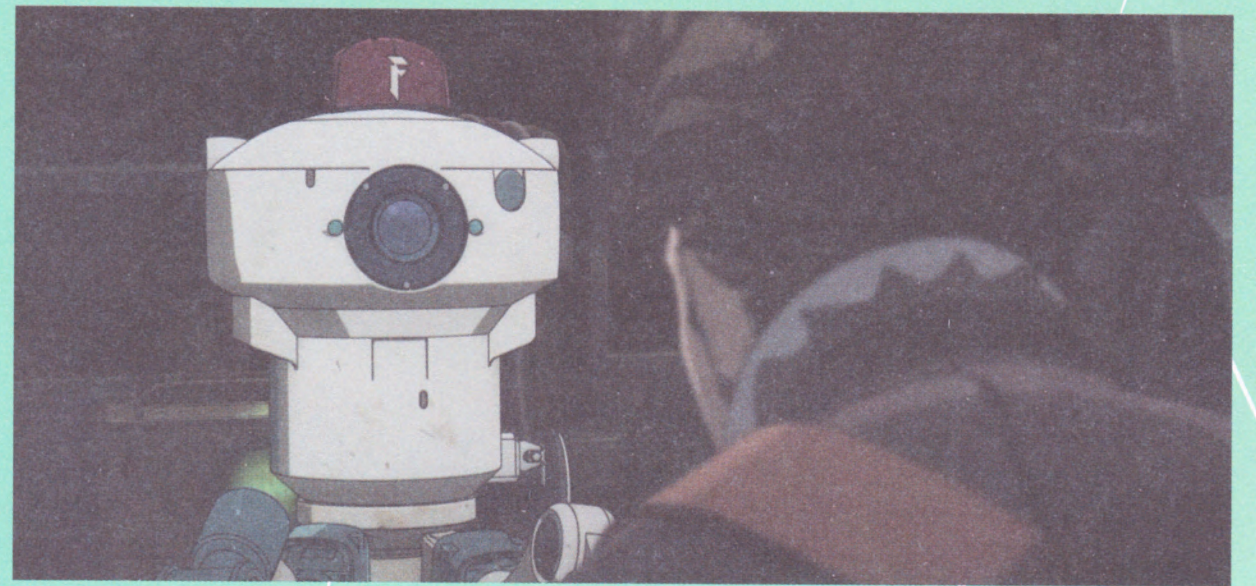


▲绿色的大地

的产品。总之，没有穷人，国家就会贫穷。贫困成为国家不可或缺的因素。穷人成为国家的基础，造就了国家的荣耀。”套用在『乐园追放』的世界上，我们不难发现 DIVA 里数据空间就是保安局以及其上层的议会用来统合这个数据社会的基础。这样一来，数据人类们的日常工作内容也是很容易猜测的——既然他们的生活还需要依存于服务器，战斗机甲还是需要人类操控。那么建设新的服务器，操控机器人等等事情恐怕都是他们的日常工作之一。



换言之，DIVA 与我们身处的现实社会除了一个构筑在 0 和 1 里，另一个构筑在三维时空之外，并没有什么不同。假设我们在海滩上度假，有一个人拿着大喇叭过来宣传送人上火星，进而彻底毁掉你难得的假期，恐怕绝大多数人也会回报以咒骂和怒火。DIVA 里没有人参加 Frontier Setter 的远航计划并不能证明 DIVA 里的人类就失去了进取心，毕竟 Frontier Setter 的广播在 DIVA 世界就相当于电线杆上的老军医小广告。如果是 DIVA 官方搞这么一个计划，恐怕就会有不少的应征者了。所以，保安局对 Frontier Setter 的粗暴干涉并不难理解，毕竟 DIVA 要的是稳定，那么一切有悖于 DIVA 当下主题的思想——例如航向宇宙，都是要被扼杀的。当然等到某天 DIVA 觉得应该航向宇宙了，管控的风向肯定又会重新变动。同样，在 ED 中间插入的那段三神明的对话，也并非单纯是 DIVA 的自欺欺人。比起荒凉的地球，比起看不到终点的宇宙。过着富足舒适的生活的DIVA，当然可以自称乐园。



有了这些前提，虚渊玄给『乐园追放』设计的结尾就显得耐人寻味了。从浅了说，这个结局是传统的“天下没有不散的宴席，大家怀着各自的理想走在属于自己的路上。”片中 ELISA、丁格和 Frontier Setter 用三种风格演唱了三个版本的主题曲（可惜神谷娘娘只有一句），一个华丽，一个沧桑，一个充满朝气。倒是正好对应



DIVA，地球和宇宙三种不同的道路。最后的大战里安吉拉看到的绿色大地，也是在说明“地上也可以是乐园”。

向深里说，联系他以往的作品，从『PSYCHO-PASS』到『翠星之加尔刚蒂亚』再到『乐园追放』，这些故事里的所谓反派（西比拉系统、强袭、DIVA）都不是真正的敌人。而只是我们真实社会的摹写。虚渊玄总是会把他笔下的世界设定两个极端，然后把主角放在一个中立、边缘和守望者的位置上。在『PSYCHO-PASS』里，西比拉与白毛、桐谷是两极，常守朱则是带有超然性的存在。在『翠星之加尔刚蒂亚』里，生物化的人类和科技化的人类是两极，莱德和船团则是两者的中和。在本作里，DIVA是稳定保守的象征，Frontier Setter是前进的代名词（人家名字里就自带这意思了），安吉拉、丁格和地球，则是一个边缘且自由的选择。这也与虚渊玄给自己的定位不谋而合，在2014年12月号的『NEWTYPE』中，他就曾表示现在网络上把有他参与的动画作品的功劳都算在他的头上实在是很不合适的事情。在谈及网络化的时候，还表示——

“所谓的什么‘今后因为托网络的福，大家都能成为朋友了哦’。像是我们这代人在走向社会的时候，还能算是一种蔷薇色吧，所以比较天真。但是没想到如今因为网络的关系，在人们相互友爱、相互关爱之前，早就因为偏见和憎恶四分五裂了。这是我们没有想到的，也是很悲哀的结果呢。”

先不管虚渊玄说出这些话的真实想法是什么，仅从其中包含的情绪来看，我们便能知道他其实与大多数的宅差不多，并不热衷站在聚光灯下，对人与人之间的交流也抱有略微悲观的看法。换一个角度打开脑洞去看『乐园追放』，他所表达出的其实是游离在主流社会边缘的宅应该如何选择生活。我们既没有Frontier Setter的勇气孤身一人航向未知，我们亦和丁格一样，不想在一个“该拿什么该做什么都要看社会脸色而定，整天看别人的脸色，少了褒奖，或是少了厌恶，甚至无法满足地活下去。”的环境里生活。但同时我们还需要小规模的抱团取暖。所以两人一车，无人打扰的自由之旅，反倒是最适合我们的，“有逼格的生活”。

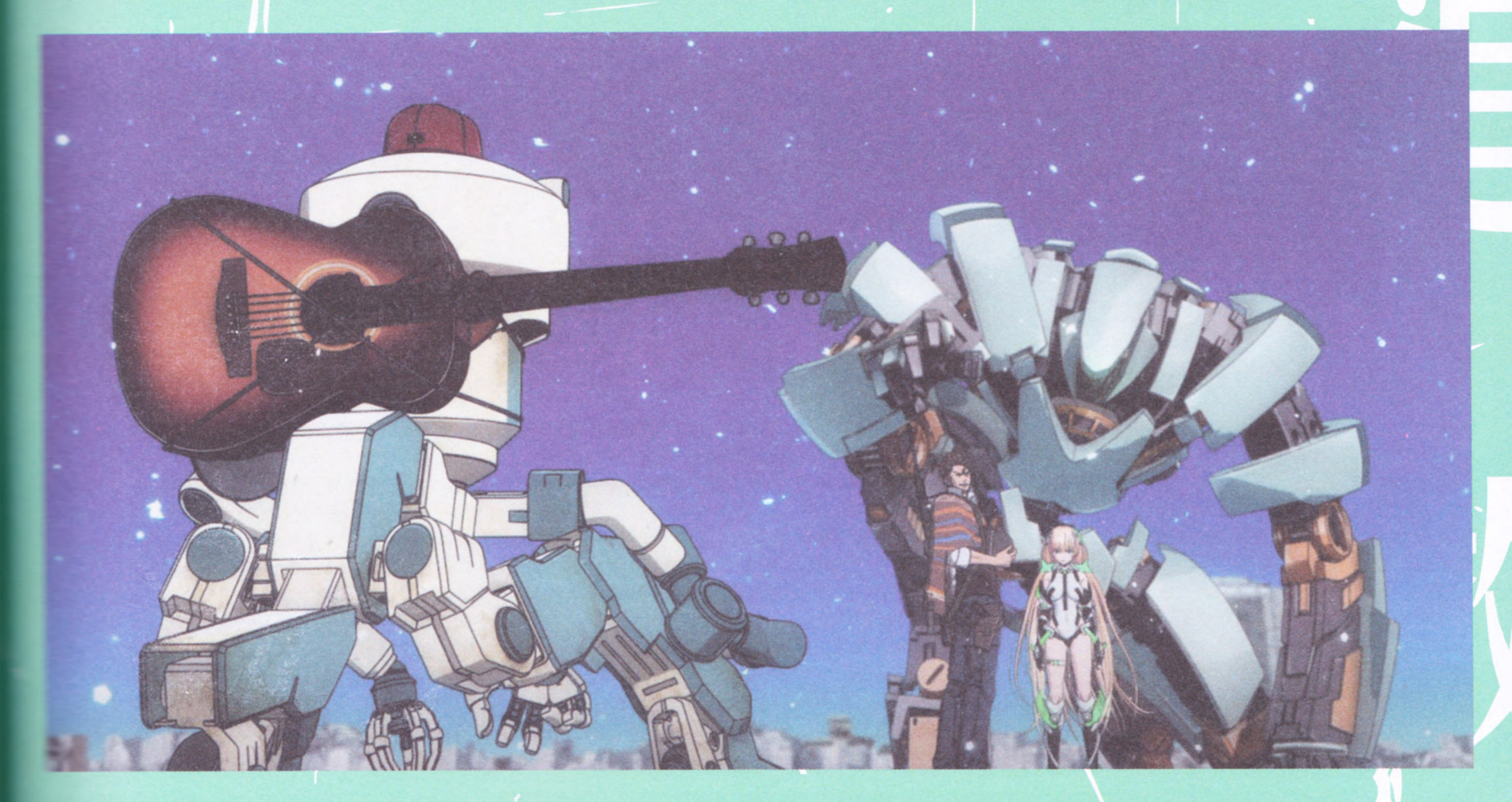
结 Epilogue

1970年，赞比亚的一位修女曾给NASA写过一封信，其中的大意是目前地球上还有那么多小孩吃不上饭，他们怎么能舍得花上数十亿美元发射火箭。对此，时任NASA科学副总监的恩斯特·史都林格给她邮去了一张在月球轨道上拍摄的地球照片，并且在回信中有着这样一段话：

“随信一起寄出的这张照片，是1968年圣诞节那天阿波罗8号在环月球轨道上拍摄的地球的景象。它开阔了人类的视野，让我们如此直观地感受到地球是广阔无垠的宇宙中如此美丽而又珍贵的孤岛，同时让我们认识到地球是我们唯一的家园，离开地球就是荒芜阴冷的外太空。在这张照片公开发表之后，人类目前所面临的种种严峻形势，如环境污染、饥饿、贫穷、过度城市化、粮食问题、水资源问题、人口问题等，得到了更多人的正视。”

就像『乐园追放』中所强调的“仁义”一般。我们人类就是这么一种奇怪的动物，严谨的数据往往不能给我们带来冲击，单纯的景象和情感却可能让我们刻骨铭心。不过也正是感性的存在，才使得人之所以成为人。既然Frontier Setter都能通过理解“仁义”来变成人类的末裔。那么大概现实中的人类也永远不会走进科幻作家笔下的那些灰暗未来吧。

毕竟我们应该相信自己的种族，有人的地方，早晚都会变成乐园。▲





■提供/E2046 ■责编/如月千华 ■美编/塔里

— 信息 —

编号：PF8674
名称：绫波丽（涂装完成品）
系列：新世纪福音战士
高度：20.50 cm
比例：1/ 7
价格：RMB 835.59
VIP：RMB 777.09
涂装完成品链接：
http://www.e2046.com.cn/product/21612
GK 人形：
http://www.e2046.com.cn/product/21444

绫波丽的安宁片刻

绫波丽（港译：零波玲）找到了一处比较稳固的铁栏杆，就这样扶着轻轻坐下了。

最先让人注意到的是这抹淡蓝色的短发。明亮纯粹，干净利索，如凌晨日出前的浅海浪花，伴着轻风微微起伏。在 Gathering 团队精湛的手艺下，她的面容描画得恰到好处。殷红的眸子不喜不忧，宁静安谧；不急不缓，纯真柔软。

她低头俯身，小心翼翼。她的右腿伸在前边，鞋底内侧轻轻地点地。在我看来，这右腿修长而动人。大小腿的外侧形成了弧，圆柔和顺，好看得就像白鹭撑开了臂弯。另一支腿却是缩在栏杆边上垫着脚尖。两小腿间隔较远，大腿则相对靠近。少女的腼腆可见一般。

她的双手臂肘亦紧贴腹腰。左手支撑着栏杆，右手却柔弱无力般，手背在外，掌面向着心肝。她的明眸便是看着这右手的指尖出了神，若有所想。绫波丽想着什么呢？我是不知道的。三无少女教主想的应该和别家姑娘不太一样，我只能确定这点。

这套贴身如瓷片白净光洁的战斗服，包裹着少女玲珑小巧的身姿。越看越觉其柔软轻薄，似乎已然与她融为一体。倘若去掉这战斗服上的彩色条纹和交接处的缝隙，绫波丽就幻化成了新生的小羔羊或是初长的水仙花了。四肢和躯干若环抱又成了刚刚落在干草堆，用清水洗净的天鹅卵。请别怪我脑洞大，要怪就怪这作品打磨得太光亮，涂画得太白净。

但这白色衣服上的彩色块是如此鲜艳清楚，白块之间交接处的黑线又是如此分明清晰。Gathering 涂装师的高水准分明告诉你这是真真切切的 EVA 的战斗服。我便又想：绫波丽这一刻还是一个花季少女，也许下一刻就要跳回零号机当中，变成战斗机器了……

亲爱的绫波女神，请继续沉浸在这片刻安宁中，越久越好。

E2046 专售，仅供 30 件，给你不只片刻的安宁。



— 信息 —

编号：PV5184
名称：神崎兰子周年公主版（PVC））
系列：偶像大师
高度：19.00 cm
比例：1/ 8
价格：RMB 782.85
VIP 价：RMB 728.07
链接：http://www.e2046.com.cn/product/22242





欢乐的神崎兰子

神崎兰子原本就是一个欢乐（中二）的偶像候补。穿着这身哥特风十足的迷你裙套装自是让她开心百分。这身套装主体上色彩灰白，典雅庄重。但是下半身改良成了迷你短裙，兰子的双腿也套上了蔷薇花纹错落点缀的半透明丝袜。

腰部两边分别生出了两丛蓝紫色的透明草叶子，晶莹闪亮。在她左腰边上，几强娇艳的蔷薇花聚拢起来，似乎浸润了些水汽。红艳艳得好似从这草丛子边长出来，别有几分浪漫。

这样来看，这装扮的古典气息淡了些，但少女的青春洋溢弥漫开来。

她的两臂开张，十指分开，作飞翔状。她的发色灰暗，头上两边的发髻向两边打着螺旋圈圈。但是大小几朵蔷薇花点缀在她头上、手边以及胸前。中间处便是她红色的明亮眸子以及可爱微张的小口。她的发色也就越看越像生机勃勃的鲜草，她的容也如蔷薇般灿烂非常。

神崎兰子跳了起来，开心得就如无邪的公主一般。手边是她的蓝光闪闪十字魔法宝器，正要施展法术呢。对于一个快乐的人，再强大的敌人又有什么好怕的呢？

— 信息 —

编号：PV4718
名称：岛风中破版（PVC）
系列：舰队收藏
高度：19.00 cm
比例：1/ 8
价格：RMB 1031.19
VIP 价：RMB 939.02
链接：http://www.e2046.com.cn/product/20741



岛风中破版



人见人爱，花见花开的岛风妹子又来和我们见面了。这次，妹子还是穿着她这一套经典的水手服，三个可爱的连装炮酱也是相伴在她的身旁。只是好像刚跟哪个舰娘姐姐打了一架，岛风整个人看来稍微有些灰暗。哎呀，你看她的衣服下摆都已经破掉了。挂在身上的黑色带子和短裙子也断开了，灰蓝的裙子拨拉下来。侧面看来都露出了大腿的白皙狭缝，下一个炮弹打过来就真的要走光啦。

但妹子还像还是萌然不觉的模样。睁开了这双大眼，再加上微微撅起的小嘴，看起来不太甘心的样子。同时她还不忘记后仰身体，双手立在两侧仰开手面向前呈猫爪卖萌状。真是连受伤时都要卖萌呢……

三个与她形影不离的连装炮酱这次貌似也吃了大亏，小眼睛都成了对角 V 形撑不开了。守在前面的大个子更是被炸弯曲了炮管。面上和身上都贴着逗趣可爱的十字纱布。真是卖萌得跟主人都有一拼呢……

中破版的舰娘妹子不常有哦，抱一个回家吧。▲



新米提督的入渠指南

——『舰队收藏』五大镇守府圣地巡礼（下）

ACG TOUR OF KANTAI COLLECTION

■文／完蛋了的国王 ■责编／如月千华、白石 ■美编／orangec



镇守府的前世今生

PAST AND PRESENT OF CHINJYUFU

在上篇的开篇笔者简单介绍了镇守府的由来和历史上的四大镇守府，本文的下篇笔者将以镇守府的“前世今生”作为开场白，简要回顾一下旧帝国海军四大镇守府的历史。

正如前文所介绍过的，镇守府一词诞生于平安时代以前的奈良时代，已有 1000 多年的历史。一直到平安时代的早期，日本的中央政权仍没有对本州岛东北部的出羽、陆奥两国（也称羽州、奥州）实现完整的控制，这里一直是与北方的虾夷族人作战的最前线。虾夷人就是现在的阿伊努人，目前仍有少数土著居住在北海道，但在 1000 多年前曾广泛分布于日本东北部地区。日本中央政府为了掠夺虾夷人的土地，与之进行了长年的战争。由于古时候关东地区属未开化的偏远边境地带，故在关东各地建栅、筑城、设置镇守府，任命镇守府将军为当地讨伐虾夷人的军事长官。以这些镇守府将军为代表的军事贵族在当地生根发芽，形成了早期的武士阶级。后来源赖朝所率的武士阶级推翻了中央贵族阶级的统治权，建立了第一个武家政权镰仓幕府，到德川家康这一代，武家政权更是将统治中心从关西迁移到了关东。由于镇守府将军及其麾下武装被视为武士阶级的源头之一，讨伐虾夷人的武将官职征夷大将军则一直是幕府将军的正式头衔，所以日本的武士阶级对镇守府这个称谓是有着特殊感情的。19 世纪时虽然德川幕府灭亡，权力又转回到以明治天皇为首的皇国政权手中，但掌握军队实权的那些元老仍旧是武士阶级出身，所以在组建海军的过程中，自然而然的将很多旧时代的称谓原封不动的保留了下来，就比如镇守府。这就是近代的海军镇守府与奈良时代的镇守府之间的关联。

旧帝国海军镇守府的前身是 1871 年在兵部省下设的海军提督府，1876 年海军正式划分海军区，指挥权从中央下放到了地方，因此在各



地开设了镇守府。早期镇守府的地位很高，不仅负责海军区的防卫，也具备统帅下属舰艇，为舰队提供补给，征召、训练并管理兵员等职权。任镇守府最高军事长官的司令长官军衔一般不低于中将，也有部分为大将，大将是旧帝国海军最高军衔（元帅只是荣誉称号，正式名称为元帅海军大将），可见镇守府规格之高。不过旧帝国海军的体制在当时的世界范围内可谓独一无二，作战舰队与作为基地的镇守府名义上隶属于海军省，长官由海军省任命，但实际上受海军军令部节制。1894 年起海军将常备舰队与负责地方警备任务的警备舰队合二为一，组成了“联合舰队”，从此主力作战舰艇的指挥权就与镇守府无关了，后者只保留少量守备力量。在战时镇守府司令长官被视为闲职，很多因作战失败丢了乌纱帽的舰队司令官都被发配回国充当各镇守府司令长官，不过在历来重视排资论辈的旧帝国海军里，资历和军衔往往决定了一切，所以历任联合舰队司令长官有相当多的人有过镇守府司令长官的经历，太平洋战争时期联合舰队前后四位司令长官里，古贺峰一和丰田副武都是从横须贺镇守府被提拔上来的，丰田副武还是在吴镇守府任内被擢升为海军大将的，也足可见横须贺和吴这两大镇守府的重要性。

大和号的诞生地——吴

BIRTHPLACE OF YAMATO

如果按照笔者上一期介绍的巡礼路线的话，从南到北纵贯日本列岛拜访所谓的五大镇守府，那么从最南边的佐世保镇守府出发，下一站就应该是位于中国地区广岛县吴市的吴镇守府。吴镇守府所辖的吴港柱岛曾经是联合舰队最大的泊地，而军港下属的吴海军工厂则因为建造了旧帝国海军最大的战舰“大和”号战列舰而名留青史。与吴港一水之隔的江田岛过去是海军兵学校的代名词，这里是旧帝国海军军官们的摇篮。



▲ 吴军港空袭后的沉船位置

吴港所在的地区位于广岛县南部面朝濑户内海的广岛湾东侧，吴港的西面和南面是芸予群岛的江田岛、西能美岛、东能美岛等一系列岛屿，这一带海岸线犬牙交错，是濑户内海的一处天然避风良港，古代这里曾是村上水军的天下，与江田岛隔一条水道相望的宫岛上则有著名的严岛神社——平清盛的发迹之地，战国第一智将毛利元就曾联合村上水军在此伏击陶晴贤的大军，一战奠定了毛利家中国霸主的地位，后来严岛神社被列入了世界文化遗产名录。吴港的西北面是广岛市，二战时因遭受原子弹轰炸而举世闻名。

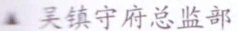
吴港本身在江户时代只不过是一个人口 3000 人不到的贫寒小渔村，以旧帝国海军 1875 年划分东西海军区为契机，吴一带被选为军港



▲ 吴镇守府巡礼地图


▲ 吴港全貌





▲ 吴镇守府总监部



▲ 建于1936年的教育参考馆，保存了超过16000件海军兵时代的史料



▲ 吊装鱼雷的起重机

的新址，1886年吴军港开始大兴土木，三年后到1889年吴镇守府正式开府，通称“吴镇”。此后军港规模急速扩张，围绕军港建设的配套设施和商业街区也蓬勃发展起来。1903年吴海军工厂完工投产，号称当时日本最大的海军船厂。至1941年太平洋战争爆发时，吴已经从原本几千人口的小渔村一跃发展成为人口超40万的东洋最大的军港，其规模甚至可以列入当时日本最大的十个都会，繁荣程度可见一斑。吴港历史上最辉煌的时刻莫过于1941年12月联合舰队最大的作战舰艇“大和”号战列舰竣工入役的那一刻。然而50年的繁荣终归是昙花一现，就在“大和”服役的短短3年半后，作为联合舰队最大母港的吴军港就在盟军长达4个月的狂轰滥炸后带着联合舰队的残余力量和所有港口设施一同灰飞烟灭。

1945年11月吴镇守府遭废除。战后在原吴海军工厂的基础上再建了播磨造船所吴船渠，后改组为NBC吴造船部，现在则是著名的石川岛播磨重工（IHI）的一部分。日本投降后在吴港设置了英联邦占领军司令部后由美国接收，由于战时受破坏严重，港口和城市机能恢复十分缓慢，吴港一直未能重现往日的荣光。吴市在战后首先重振钢铁制造业，继而复兴造船业，恢复了造船和维护能力，使吴港得以重新成为海上自卫队五大基地之一的吴基地，亦即现在的吴地方队的母港。目前驻扎吴基地的主要有来自第4护卫队群（第4、8护卫队）、第1潜水队群、吴地方队（第12护卫队）。



▲ 江田岛

海军健儿的摇篮——江田岛

CRADLE OF NAVY SAILOR

吴镇守府与其他四大镇守府相比有一个最大的优势，那就是坐拥海军健儿的摇篮——江田岛。

江田岛和南面的东能美岛实际上是两个相连的小岛，面积100平方公里左右，现设江田岛市，有人口2.4万余人。1888年海军兵学校从东京的筑地迁到这里，此后正赶上旧帝国海军的急速膨胀期，于是一跃发展成为能与英国的皇家海军学院、美国的安纳波利斯海军学院不相上下的当时世界三大海军学院之一。海军兵学校是培养旧帝国海军军官的地方，从这里毕业后，经过至少10年的军旅生涯才有机会继续进入海军大学校进一步深造，打开晋升高级军官的道路。整个太平洋战争期间，与吴镇守府一水之隔的江田岛并未遭受战争的破坏，但从这里走出来的近万名毕业生中的大部分都将生命留在了碧波汹涌的战场上。1945年12月学校关闭，1956年在其一部分原址上重新开设起了海上自卫队第1术科学校和干部候补生学校，继续发挥着海军士官摇篮的作用。

再度复苏后的吴市目前拥有人口23万不到，作为濑户内海的海港城市，海上交通线路比陆上交通更方便，不过游客达到吴市的主要交通途径还是通过JR西日本吴线的电车，或者搭乘高速渡轮横跨濑户内海到达四国岛上的松山市。从陆上直达吴港最便捷的方式还是从广岛搭乘吴线至吴站下车，与吴镇守府有关的巡礼目的地大多分布于吴站南面三公里范围的地

区内。广岛是一个交通枢纽大站，无论是从九州的博多，还是东京、大阪等大都市，搭乘新干线都可直达。吴镇守府的巡礼区域集中在港湾周边，大致分为市区和港区两块，通过步行和巴士连接。市区主要有“铁之鲸馆”、大和博物馆、入船山纪念馆、吴地方总监部和长迫公园，港区分散着眺望历史之丘、乌小岛小路这两处。

江田岛上不通电车，只能搭乘巴士和渡轮前往。比较便捷的方式是在吴港的中央栈桥坐渡轮至江田岛上的小用港，然后再换乘巴士前往各巡礼目的地。江田岛上主要有海自第1术科学校、江田岛八幡宫、古鹰纪念公园三处地点，都在江田岛的西面面临江田岛湾的一侧。

[吴市区]

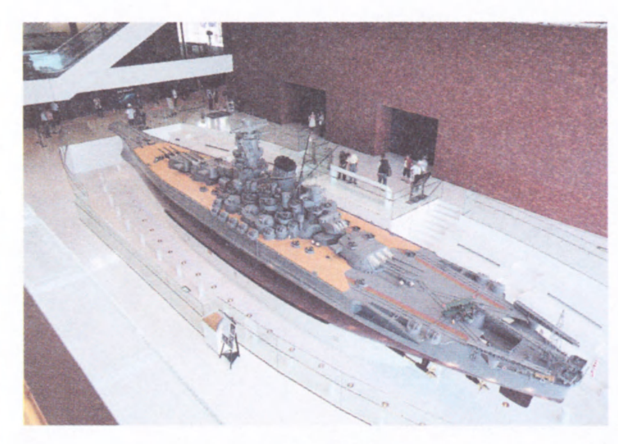
·大和博物馆（吴市海事历史科学馆）

交通：从吴站向南步行约5分钟；或从吴中央栈桥出发步行1分钟可达。

在吴海军工厂56年的造舰史上，超级战舰“大和”号无疑是最光鲜的一张名片，虽然不能说吴工厂是为“大和”而生，但绝对可以说“大和”见证了吴工厂，乃至吴镇守府的巅峰年代，当“大和”驶出船坞的那一刻，吴镇守府的命运便注定将走向毁灭。

最近十年来海自扩军步伐加快，一种“复活旧帝国海军”的论调也一度甚嚣尘上，爱好和平的人们自然不愿相信这种捕风捉影之说，但现在日本有很多人怀念旧帝国海军却是不争的事实，这座建成于2005年的大和博物馆就是一个活生生的佐证，据说9年来该馆已经接待游客800万人次以上，堪称吴市头号景点。虽然历史上的“大和”已经沉入了冲绳外海冲之坊水域的冰冷海底，但这座现代化的博物馆居然有意识的将博物馆的一部分建造成了“大和”号的样子，博物馆外靠海一侧的混凝土上铺设木板的土防波堤远看就像“大和”的甲板，隐约还能看出两座主炮塔和舰桥的轮廓。

名为海事历史科学馆的本馆馆内的陈列物品毫无疑问还是以“大和”相关的内容为主，镇馆之宝是1/10的巨型大和模型，全长超过26米，足可媲美一艘小船，实际上也是由某船厂建造而成的。馆内还有1/1的“大和”号舰桥，从操舰室的舷窗望出去可以看到大海，莫非会让人产生“男人的大和号”一般的雄壮情怀？不过看很多网友评论舰桥的实际面积比想象中要小，跟美帝的战列舰比实在不够气派。



▲1：10的“大和”号模型，体积足可媲美一艘小船，乃现存最大的旧帝国海军军舰模型



▲设计效果图中看到的大和博物馆的全貌

·海上自卫队吴史料馆（“铁之鲸馆”）

交通：与大和博物馆相邻，交通方式同上。

这座史料馆与大和博物馆并称为吴镇守府巡礼的两大首要目标，实际上从吴站步行的话会先看到史料馆门前广场上气势非凡的实物潜艇！大和博物馆则在史料馆的后面。

说到这艘潜艇，是2004年退役下来的“汐潮”型常规动力攻击潜艇的第7艘“秋潮”号（SS-579），退役解除武装后被原封不动搬到了吴市展出，据说艇内的布局几乎没有改动，连潜望镜都能照常升起，实在是让人佩服的大手笔展品。

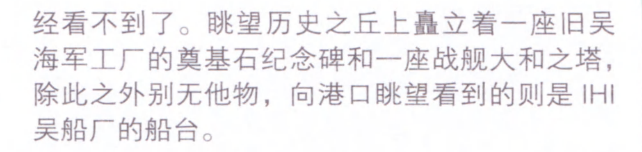
与门前的潜艇相比，身后的史料馆本身倒显得有点过于低调了。托“秋潮”号的福被爱称为“铁之鲸馆”的吴史料馆建成于2007年，规格与上期介绍的佐世保史料馆大体相同，是一座三层玻璃建筑物。1层介绍海自历史，2层展示与扫雷艇相关的内容，3层是潜艇馆。吴港是一座优良的潜艇母港（佐世保和大凑都不是），潜艇展示可以说是吴镇守府的特色。“铁之鲸馆”入场免费，大和博物馆则需500日元门票。



▲气派的海上自卫队吴史料馆，通称“铁之鲸馆”



▲2004年退役的“汐潮”型常规动力攻击潜艇的第7艘“秋潮”号



· 吴地方总监部

交通：从吴站向南步行 15 分钟；或搭乘音户方向巴士至“总监部前”下车即可。

前身为旧吴镇守府司令部所在地。是一所建于 1907 年的红砖西式洋馆，奇迹般的躲过了美军对吴港的大轰炸，战后被英军征用，返还后成为海自吴地方队的总监部所在地。虽然是军政重地，每周日倒是对公众开放，可以凭预约参观。

· 入船山纪念馆

交通：从吴站步行 15 分钟内可达。

此处乃以前吴镇守府司令长官的官邸。现在其所在的区域已经整体辟为入船山公园，纪念馆就坐落于公园的一角。这座西洋式官邸建成于 1905 年，是由一座古老的神社改建而成的。战后作为英国占领军司令部使用，归还后开辟为民俗和海军历史博物馆。2009 年轰动一时的日剧『坂上之云』就曾在这里取景，这里有主人公之一的正冈子规所题的句碑。



▲入船山纪念馆华丽的内部，什么？你说有一种红 A 随时从天花板上掉下来的既视感？

· 长迫公园

交通：在吴站前搭乘长迫循环线巴士，至长迫町站下来步行即可达到。

这里是旧海军墓地，其中设置了大量旧海军军舰的慰灵碑，比较著名的就有大和、扶桑、日向、伊势、古鹰、青叶、三限、最上、第十七驱逐队（含雪风）、岛风、丛云等。

附录：1945 年 3 月 -7 月盟军对吴港空袭后的沉船位置，含搁浅舰船【见 76 页右上图】

①靶舰“摄津”
②重巡洋舰“利根”
③轻巡洋舰“大淀”
④轻型航母“凤翔”
⑤轻型航母“龙凤”
⑥战列舰“榛名”
⑦航母“天城”
⑧航母“葛城”
⑨战列舰“伊势”
⑩重巡洋舰“青叶”
⑪战列舰“日向”
⑫轻巡洋舰“北上”
⑬航母“阿苏”
⑭旧式装甲巡洋舰“出云”
⑮旧式装甲巡洋舰“磐手”

[吴港区]

· 眺望历史之丘

交通：从吴站搭乘音户方向巴士至“子规句碑前”下车。

位于吴港区东侧小山上的一个展望台，可以眺望到过去建造“大和”号的船坞，由于当时建造“大和”号是顶级军事机密，一开始实际上并没有公开“大和”是在哪个船台建造的。战后吴工厂改制，大部分船台原封不动的保留了下来。不过大和船坞在 1993 年被填平现在已经看不到了。眺望历史之丘上矗立着一座旧吴海军工厂的奠基石纪念碑和一座战舰大和之塔，除此之外别无他物，向港口眺望看到的则是 IHI 吴船厂的船台。



▲ IHI 吴船厂

附录：在吴海军工厂建造及改装的旧帝国海军部分主力舰艇一览

战列舰　：扶桑、长门、大和
重巡洋舰：那智、爱宕、最上、伊吹（未建成）
轻巡洋舰：大淀
航空母舰：赤城、苍龙、云龙（改装）、冲鹰（改装）、神鹰（改装）、葛城、阿苏（未建成）
水上飞机母舰：千岁、千代田、日进
潜水艇：伊 15、伊 16、伊 56、伊 57、伊 168、伊 202、伊 203、伊 363、吕 33

· 乌小岛小路

交通：从吴站搭乘音户方向巴士至“潜水队前”下车即可。

沿码头所设的一条街道，中间设置了一座很小的乌小岛小路公园，这里据说是在吴港可以最近距离观察军舰的场所。从照片上看，公园正对着海自潜艇部队的码头，随时都能看到第 1 潜水队群的主力潜艇，运气好的话能看到海自最新锐的“苍龙”型（同型前 4 艘都驻扎在吴基地）。向左手边看有海自新一代潜艇救难船“千早”号，有时还停泊着音响测定舰“播磨”号。向右手边稍远处眺望则是被称为“昭和埠头”的海自码头，这里有海自第 4 护卫队群的主力舰群，旗舰就是 2011 年刚刚服役的“伊势”号护卫舰（实际上是直升机母舰）。

公园背后有码头常见的红砖仓库，建于 100 多年前的明治时代中期，用于存放鱼雷。现在作为历史建筑被保留下来，仍作为民用仓库使用。



▲入船山纪念馆



▲整齐停泊于码头上的海自潜艇部队

[江田岛]

·海自第 1 术科学校

交通：从小用港搭乘巴士至术科学校前站可达。

原江田岛海军兵学校废除后，在其原址上建起了两座海自的学府。原海军兵的大部分建筑被划归海自第 1 术科学校；原海军兵学生馆摇身一变成为了海自干部候补生学校。

海自第 1 术科学校是海自四所专业技术院校中的第一所，授课的内容重点是炮术和操舰（含潜艇技术）。江田岛海军兵几十年来名声在外，尤其是『舰队收藏』突然火爆以后的这几年，拜访海自第 1 术科学校的游客激增，据说游客可以观看海自学员出操，有学校 OB 义务担任讲解，学校食堂可对外开放，还有贩卖土特产的商店，完全一副热门景点的样子，以致于这里居然被评为 2014 年度“全日本最想去的免费景点”第 3 名！之前介绍过的“铁之鲸馆”在这份榜单中排名第 5，两者在前十位里显得十分醒目。



▲海上自卫队干部候补生学校

·江田岛八幡宫

交通：从小用港搭乘巴士至八幡神社前站可达。

江田岛上的一座小神社，笔者以前介绍过八幡宫是武士阶级的核心信仰，八幡大神庇佑的是武士的武运，所以这座八幡宫当年也曾是



▲古鹰神社



▲江田岛八幡宫

江田岛的总镇守。不过战后这里被并入金光稻荷神社的境内，早已风光不再。明治时代就被烧毁的古鹰神社 2007 年在此重建，勾起人们对往昔的回忆。

·古鹰纪念公园

交通：从海自第 1 术科学校背后的登山道上山可达。

一座小型的都市公园，坐落于古鹰山的半山腰，公园内没有什么特别的设施，却是一个亲近大自然的好去处。



▲旧吴海军工厂时计

吴市还有什么好玩好吃的？

MORE ABOUT KURE

·广岛市、竹原市

虽然坐拥两个热门观光景点，但吴市本身并非观光都市，没有值得称道的名胜古迹，想在巡礼完顺便游览景点的话不妨搭乘吴线电车北上广岛市，只需不到半小时。广岛市内目前拥有两处世界文化遗产，一处是纪念原子弹轰炸的广岛和平纪念碑（原爆 DOME），另一处是上文提及过的严岛神社，以伫立在海中的鸟居而闻名。

搭乘吴线走反方向向东的话也可以去竹原市散步一下午，这里保留了江户时代的古老街道，是动画『玉响』的取景地。

·古鹰山

标高 394 米的古鹰山是江田岛的象征，故有以此山命名的重巡洋舰“古鹰”号。低矮的古鹰山很容易攀爬，45-60 分钟即可登顶然后返回。在古鹰山的南麓有一个古鹰纪念公园，但并没有什么特别的参观内容。

·土豆煮牛肉

说到吴当地的美食就不能不提日本家常料理中的名菜土豆煮牛肉。吴和舞鹤这两大镇守府一直为了土豆煮牛肉的发祥地而争执不休，但可以肯定的是，这种根据舶来品改良的小菜是首先在这两大军港流行起来的。据说把这道风味从英国带回来的就是日本海军元老东乡平八郎本人。现在在吴市到处都有卖正宗吴风味土豆煮牛肉的小店，想一饱口福的话简直易如反掌。



▲三宗和风土豆煮牛肉

目的地：广岛县吴市、江田岛市
交通方式：山阳新干线新大阪站—广岛站—JR 西日本吴线吴站；福冈国际机场福冈地下铁空港线福冈空港站—博多站—山阳新干线广岛站—JR 西日本吴线吴站
建议巡礼路线：吴站——》"铁之鲸馆"——》大和博物馆——》吴地方队总监部——》乌小岛小路——》吴港中央栈桥——》江田岛小用港——》海自第 1 术科学校——》江田岛八幡宫——》吴站
游览时间：一天
巡礼价值：★★★★☆

镇守日本海的中枢——舞鹤

CENTRE OF THE SEA OF JAPAN

佐世保、吴、横须贺、大凑四个军港面朝的都是太平洋，唯独舞鹤港是建在日本海这一侧的，100 多年前舞鹤镇守府就是旧帝国海军与沙皇俄国太平洋舰队对抗的最大据点。

舞鹤镇守府是建立在中国人的屈辱之上的，这句话一点不假。早在 1889 年日本海军就选中了既有狭窄的湾口保护，海水又风平浪静的舞鹤湾作为面朝日本海的重要海军基地，目的就是对抗日本海军假想敌中实力最雄厚的沙俄太平洋舰队。但当时的旧帝国海军根本没有与沙俄海军正面交锋的实力，摆在他们面前的还有貌似强大的大清北洋水师。但读过历史的我们都知道，1894 年甲午一战大清在陆上和海上都一败涂地，不仅北洋水师遭全歼，还赔上了大片国土和 2 亿两白银。这笔巨大的战争赔款成为旧帝国海军发展的一剂强心针。原本已经选址完毕的舞鹤军港多年来一直建设缓慢，但赔款一到舞鹤马上开山填海，于甲午战争结束的 6 年后完成全部建造，并正式开设舞鹤镇守府，镇守府的第一任司令长官就是大名鼎鼎的东乡平八郎。三年后日俄战争爆发，东乡指挥联合舰队先后大败沙俄的太平洋舰队和第二、第三太平洋舰队（由波罗的海舰队抽调组成），一举确立了日本海军在远东的霸主地位，从此旧帝国海军扩张的步伐一发而不可收，直到 1945 年被盟军彻底摧毁为止。

1901 年舞鹤镇守府开府，通称“舞镇”，1903 年舞鹤海军工厂建成投产，此后舞镇经历了大约 20 年的平稳发展。但到了上世纪 20 年代国际形势风云突变，随着华盛顿海军会议的召开，作为『限制海军军备条约』的签约国，日本不得不削减海军预算，1923 年舞鹤镇守府被降格为舞鹤要港部，海军工厂也随之降格为海军工作部。这段时期是舞镇的低潮期。不过随着日本步意大利和纳粹德国的后尘走上军国主义，华盛顿和伦敦条约相继失效后旧帝国海军重新迎来了发展机遇，于是 1939 年舞鹤再度被提升为镇守府。





▲舞鹤镇守府巡礼地图

现在的舞鹤市属于京都府辖内，古时候舞鹤所在的地方称丹后国，是日本海一侧联系山阴道和北陆的走廊，虽然因为境内多山地而少耕地造成经济并不发达，但毕竟距离当时的政治中心京都不太远，其历史比其他四大镇守府都要悠久，其前身田边城从战国时代后期一直保留至明治维新以后，在城堡及城下町所在地的西部率先发展出了西舞鹤，但由于俗称舞鹤西港的西舞鹤港口多用于民用，故在舞鹤军港选址过程中在西舞鹤东面4公里开外又新开辟了舞鹤东港，随着舞鹤镇守府的繁荣，这里发展起了东舞鹤的市镇。到了1943年，出于战争的需要东西舞鹤合并为新的舞鹤市。1945年11年舞鹤镇守府废止，但舞鹤市被保留了下来直到今天。1952年海上自卫队的前身保安厅警备队组建之初，舞鹤作为第一批基地被重新启用，后成为海自舞鹤地方队的基地。目前海自护卫舰队的第3护卫队群（辖第3、第7护卫队）、外加地方队的第14护卫队驻扎在舞鹤基地。舞鹤面对的防区非常大，北至秋田县，南至山口县，舞鹤正好在这段海岸线的中线上，可谓镇守日本海的中枢。

现在的舞鹤市人口为8.5万多，较佐世保、吴和横须贺都要少了一倍以上，是一座小城。舞鹤的交通比较便捷，有往返于京都市的特急列车，单程只需1.5小时。从东舞鹤出发向西有舞鹤线通往绫部市，可接山阴本线到京都市，或者向西一直通往九州岛；从东舞鹤向东则有小滨线可达福井县的敦贺市，再换北陆本线一直到金泽、富山、新泻县的直江津。考虑到有京都市这个观光胜地近在咫尺，舞鹤对于圣地巡礼一日游而言是一个比较理想的目的地。

舞鹤镇守府在历史上的重要性远不如横须贺、吴、佐世保，还有过被降格的经历，不过舞镇遗留下来的历史建筑仅从观光的角度上说并不逊色于上述三大镇守府，由12栋红砖仓库组成的建筑群是同类红砖建筑中的佼佼者，也是舞镇圣地巡礼的招牌景点。舞镇所有圣地巡礼目的地都集中在东舞鹤，从东舞鹤站下车后一路向西，靠步行和巴士可以轻松搞定。此外这里曾是东乡从英国归来后第一次担任要职的地方，据说东乡就是在这里琢磨出土豆煮牛肉的，关于这道经典日本菜的发祥地，舞鹤与吴的争执百年来一直没有平息过，来到舞鹤当然也能吃到风味纯真的土豆煮牛肉。

[东舞鹤]

·红砖仓库公园

交通：在东舞鹤站下车后，搭乘中舞鹤方向的巴士至“市役所前”下车即可。

舞鹤市市役所就坐落在面朝日本海的港口边，紧贴市役所建筑的西侧就是一片由12栋红砖仓库组成的公园，这些仓库是旧舞鹤镇守府时代军需品仓库遗留下来的部分，最早的一批始建于1901年，已有百年以上的历史，建筑物在战后得到了很好的保护和修缮，目前这12栋都仍在正常使用中，其中4栋作为海自舞鹤地方队的补给品仓库，3栋拨给了文部科学省用作仓库，剩下5栋则对外开放。

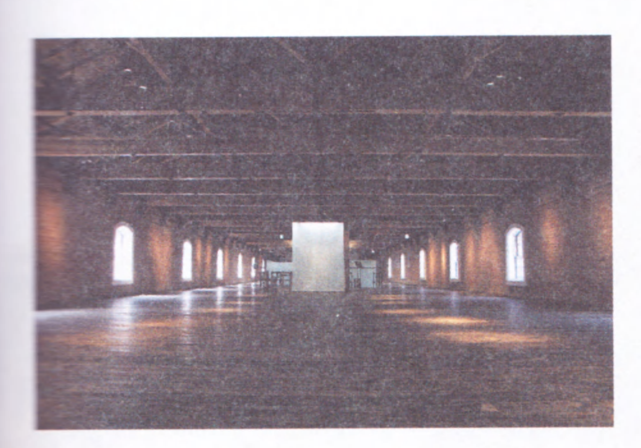




▲旧舞鹤镇守府的红砖仓库群（游戏中赤练瓦壁纸的来源）

其中 1 号仓库现为红砖仓库博物馆，有两层展示厅，入场费 300 日元，主要展示如何用古法烧制红砖，以及世界上现存的著名红砖历史建筑物。2 号仓库目前用作舞鹤市政纪念馆，也有两层展示厅，入场免费。展出的图文资料里包含了不少舞鹤镇守府的兴衰史。3 号楼被进行了较为彻底的内部改建，2007 年以美术馆的姿态对外开放，正式名称是“まいづる智恵蔵”，展示内容涵盖了舞鹤一带自中古以来的部分考古发现，以及江户时代以丹波地区为舞台的浮世绘作品。其余两栋目前分别作为红砖仓库工房和活动中心使用，设有咖啡馆和小型纪念品商店。

由于这一带的建筑物保存良好，环境舒适优美，经常被选为时代剧的拍摄地，『坂上之云』第 2、第 3 部、『男人的大和号』等剧都曾在此取景。舞鹤市也特别开辟了一条观光周游巴士线路，在东、西舞鹤站、红砖仓库公园、亲海公园、自卫队栈桥、舞鹤遣返纪念馆等几处景点之间循环行驶。



▲充满高大上气息的“まいづる智恵蔵”

· 舞鹤警备队

交通：从红砖仓库公园向北步行约 1 公里。、

从红砖仓库公园朝北向海岸的方向走 1 公里左右可以到达以前旧舞鹤军港的西门，大门被原封不动保存了下来，里面的建筑物都已物是人非了，现在这里是海自舞鹤警备队大院的正门，里面当然不能随便进去参观。

· 中舞鹤线遗址

交通：从东舞鹤站向西，沿中舞鹤线铁道线步行。

这条已经废止多年的中舞鹤线可以说见证了舞鹤镇守府的兴衰。1904 年为了迎合舞鹤军港的需要中舞鹤线应运而生，其作用是连接东舞鹤站与大片军港设施，全线只有中舞鹤和北吸两个车站，途中还有若干分岔支线通往各码头和海军工厂。中舞鹤线于 1972 年被废止，但铁道设施并未全部拆除，后来开辟为了散步道。从东舞鹤站步行去红砖仓库公园的路上会经过北吸站的隧道口，通过这条隧道沿着铁道线一直走可以途径红砖仓库公园、北吸栈桥、海军纪念馆、中舞鹤站遗址、东乡故居等大多数圣地巡礼的景点。

· 东乡故居

交通：搭乘中舞鹤方向的巴士至中舞鹤站下车，步行 5 分钟；或从红砖仓库公园向西步行约 1.5 公里可达。

过去是舞鹤镇守府长官官邸，现在则作为舞鹤地方队总监部的会议厅。由于东乡平八郎曾出任舞镇的第一任司令长官，所以在东乡逝世后这里便作为东乡的一处故居被特别保留了下来。这栋建筑现在作为舞鹤地方队总监部的一部分仍在使用中，故很少对公众开放。





・海军纪念馆

交通：搭乘中舞鹤方向的巴士至“环球造船前”下车即可。

原为旧海军机关学校大讲堂，位于舞鹤地方队总监部大院内。旧海军机关学校是海军兵的一所附属学校，专门函授与“机关”也就是舰船主机有关的机械工程学知识，培养的是轮机方面的人才。现在这里辟为海军博物馆，不过这所博物馆在众多旧镇守府的博物馆中属于规模较小的，展出内容多与东乡平八郎有关，其镇馆之宝是东乡麾下爱将，秋山真之曾指挥过的巡洋舰“秋津洲”号上的旭日旗。

・舞鹤遣返纪念馆

交通：在东舞鹤站搭乘三滨线田井・野原方向的巴士至“遣返纪念公园”下车即可。

这座纪念馆是为了纪念二战结束后，舞鹤港作为战争遣返人员进出港口的一段历史。战后滞留在日本的一部分中国人和朝鲜人劳工从这里被遣返回原籍，同时在大陆遭到驱逐的旧军人和军属也搭乘遣返船只回到舞鹤，不仅如此，作为苏军战俘被关押的大批旧关东军复原军人也陆续从西伯利亚的流放地分批遣返回日本。在战争刚刚结束的几年里，舞鹤是一个承载着几十万人悲欢离合的地方，所以1988年在这里建造了日本唯一的遣返纪念公园和纪念馆。

▼舞鹤海军纪念馆



・日本海洋联合公司舞鹤事业所

交通：搭乘中舞鹤方向的巴士至“环球造船前”下车即可。

过去的旧舞鹤海军工厂的造船实力在几大镇守府的海军工厂中不算突出，建造的军舰全部为驱逐舰。战后海军工厂解体后，经过短暂的休整1946年改组为饭野产业舞鹤造船所，以民营船厂的姿态重新复活。60多年来舞鹤船厂几经变迁，现在是日本海洋联合公司舞鹤事业所所在地。日本海洋联合公司是2013年由IHI（日本排名第7）的造船部门与环球造船公司（日本排名第2）合并而成的新的大型造船集团公司，其基因中有日立造船和石川播磨重工两大造船企业，多方强强联手后成为业界霸主的有力挑战者。

船厂内部是一般人无法踏足的禁地，一年里只有在特定时间段里才会组织参观活动，所以平时最好的办法是参观完海军纪念馆后从岸堤上向北眺望，可以将船厂的全貌收入眼底。

附录：在舞鹤海军工厂建造的旧帝国海军部分主力舰艇一览

驱逐舰：如月、菊月、吹雪、初雪、敷波、夕雾、涟、响、夕暮、春雨、海风、大潮、霰、阳炎、亲潮、天津风、野分、岚、夕云、卷波、早波、滨波、冲波、早霜、岛风、秋月、初月、冬月、花月



舞鹤市还有什么好玩好吃的？

MORE ABOUT MAIZURU

・舞鹤港游览船

舞鹤基地的特色项目是搭乘舞鹤港游览船花30分钟游览舞鹤港和舞鹤湾。舞鹤基地的海自舰艇主要停泊在舞鹤东港北吸一带的码头，从海上比岸上更便于观测。船上有时还会有海自的退伍OB义务担任讲解，更方便了解停泊舰艇的型号和舰名。

・青叶山

提到舞鹤市周边的名山大川自然就要说到东面的由良川和西面的青叶山，“青叶”号重巡洋舰和“由良”号轻巡洋舰就是分别由此命名的。

青叶山在舞鹤市西面与福井县接壤的地带，有东西两座山峰，分别高693米和692米。青叶山自古就是日本的佛教名山和修验圣地，参拜者和登山客络绎不绝。搭乘小滨线电车仅一站至松尾站便可步行攀登。

・瑠璃寺吉田垂樱

舞鹤市区内吉田地区有一座瑠璃寺，境内种植了一棵远近闻名的垂樱，名为吉田垂樱。据说这株垂樱的树龄有300多年，高7米以上，春天满开的时节蔚为壮观。从红砖仓库到瑠璃寺步行就能到达，4月拜访舞鹤的话，吉田垂樱下无疑是出COS的绝佳拍摄地点。



▲瑠璃寺吉田垂樱

目的地：京都府舞鹤市
交通方式：JR 西日本山阴本线京都站—绫部站—舞鹤线东舞鹤站
建议巡礼路线：东舞鹤站——》红砖仓库公园——》中舞鹤线遗址——》北吸栈桥——》海军纪念馆——》东乡故居——》东舞鹤站
游览时间：半天
巡礼价值：★★★☆

镇守府中的元祖——横须贺

THE ORIGIN OF CHINJYUFU

结束对舞鹤镇守府的巡礼，踏上东去的列车，将要拜访的目的地就是本次镇守府圣地巡礼之旅的最后一站，被誉为镇守府中的元祖的横须贺镇守府。

在介绍横须贺镇守府之前，笔者认为有必要先聊聊关于横滨的话题。东京都南面的东京湾通向太平洋的唯一出口名为浦贺水道，浦贺水道东侧为巨大的房总半岛，现在为千叶县，水道西侧的小半岛名为三浦半岛，横须贺市位于三浦半岛的中部，其北面就是横滨市。人口达 370 多万的横滨市现在是日本第三大城市，但在 100 多年前的江户时代还只是一个捕鲸船出入的小渔港。1853 年美国海军准将佩里率领东印度舰队"造访"日本，用坚船利炮打开了闭关锁国的江户幕府的国门，史称"黑船来航"。当年佩里舰队登陆的地方就在横须贺，次年佩里代表美利坚合众国与幕府缔结了『日美友好条约』，三年后的 1858 年两国又签署了『日美通商条约』，条约中列举了第一批开埠港，排在第一位的就是神奈川，也就是后来的横滨港。作为距离幕府统治的中心江户城——明治维新后则成为日本的新首都——后来的东京都最近的对外贸易口岸，横滨迎来了急速发展期，在几十年里一跃成为全日本设施最好，规模最大的港口城市。不过江户幕府几百年的锁国政策注定了日本不可能拥有一支有一定规模的海军力量，当然也不会有像模像样的军港。黑船来航后，幕府中一部分改革派意识到了建立近代海军的重要性，设立了军舰奉行一职，效仿西方海军强国督造大型军舰。1865 年日本近代海军史上的名人小栗忠顺引进法国技术，在横须贺选址建造了横须贺制铁所，之后扩建了造船

▲当地舰娘狗与 COSER 欢聚在横须贺镇守府



▲横须贺军港区全貌



▲横须贺镇守府巡礼地图

厂督造大型军舰，是为横须贺海军工厂的前身。不过早期的幕府海军与萨长诸藩自行发展的海军呈现各自为政的态势，这种状况一直持续到戊辰战争以后，江户幕府解体，进入明治维新时代。明治早期，政府通过接收旧幕府海军和各藩海军的残余舰只好不容易拼凑起一支近代海军。1871 年兵部省置海军提督府，设置海军区和地方镇守府的工作才被提上日程。1876 年海军设西海和东海两大海军区及镇守府，但镇守府的选址又成了问题。日本西部现在吴港、长崎港、佐世保港等重要港口所在的县过去都是倒幕势力的长州藩、平户藩与幕府势力犬牙交错的地方，一时无法决定镇守府花落谁家，最后索性不了了之。至于东海镇守府所在地，一开始除了横滨以外就没有更好的选择了，所以最初的 8 年间横滨一度拥有日本唯一的海军镇守府。

但横滨毕竟是一个有着百万人口的大型商贸港口，先天条件决定了不适合作为军港使用，所以旧帝国海军一直在着手选择新的镇守府所在地，恰好离横滨不远处的横须贺就是一个理想的地点。横须贺扼守浦贺水道，是东京的海上门户。幕末在这里设置的横须贺制铁所和造船所于 1871 年建成投产，为建造海军基地提供了先决条件。于是 1884 年海军正式决定将东海镇守府迁移至横须贺，后称横须贺镇守府，通称“横镇”。横须造船所所于 1903 年改制为横须贺海军工厂，后发展成为近代少数能建造航空母舰的大型海军船厂。

横镇所在的横须贺起初也是作为横滨的卫星城市逐渐受到重视，在镇守府搬迁至此后快速发展起来，至 20 世纪初城镇已经初具规模，并有若干条铁路线连接横须贺与横滨和东京。不过横须贺发展成为旧帝国海军名副其实的大本营其实是从日俄战争后，海军大跃进式的膨胀期开始的。1903 年横须贺海军工厂正式竣工投产，但其实距离该厂一箭之遥的东南面还有一座规模巨大的造船厂，那就是以建造驱逐舰而闻名的造船名门浦贺船渠。浦贺船渠是一所民营船厂，后成为关东地区横须贺海军工厂有力的、但不是唯一的竞争对手。就在东京湾深处，流经东京市中心的隅田川的出海口，有一座叫石川岛的小岛，这里诞生了另一所造船名门，石川岛造船所，也就是后来的石川岛播磨重工，亦即现在的 IHI 集团。三家大型船厂云集于东京湾内，势必令同行间的竞争趋于白热化，各家不断扩大经营规模，也带热了横须贺的发展。在横须贺海军工厂，曾创造过海军的多项第一：1876 年第一艘国产军舰“清辉”号建成；1905 年第一艘国产潜水艇下水；1909 年第一艘国产战列舰“萨摩”号竣工。随着联合舰队的一步步壮大，横须贺成为与吴港的柱岛并举的两大舰队泊地，且由于距离东京的海军首脑所在地更近而更受重视。曾经的联合舰队旗舰“三笠”号修复后永久停泊于横须贺展示已显示出横须贺的特殊地位，而太平洋战争爆发前联合舰队旗舰“长门”号也以横须贺作为母港，受横须贺镇守府节制，更说明了横须贺的重要性。由于联合舰队的司令部就设在旗舰上，所以横须贺实际上就是联合舰队的大本营所在地。

战后旧帝国海军土崩瓦解，1945 年 11 月横须贺镇守府废止，曾经担任过镇守府司令长官的人选里不乏永野修身、米内光政、古贺峰一、三川军一、丰田副武等一大批海军要员，可见横镇的之地位之非凡。1952 年横须贺地方



队应运而生，横须贺基地重新投入使用。战后横须贺一度被美军完全接管，后将一部分设施归还给了日本，作为海自横须贺基地的所在地，但仍有一大批港口设施掌握在美军手中，现在仍作为第七舰队的主要基地之一。

现在的横须贺作为海自基地的重要性不言而喻。这里设有自卫舰队司令部，下属护卫舰队司令部、潜艇舰队司令部、扫海队群司令部、情报业务群司令部等一大批海自司令部衙门，驻扎的舰队规模也是各基地中最庞大的，总计有第 1 护卫队群（下辖第 1、第 5 护卫队）、第 11 护卫队、第 2 潜水队群，外加林林总总的辅助舰队。护卫队群的旗舰是满载排水量 19000 吨的“日向”号护卫舰（与“伊势”号同型，也是直升机母舰）。如果想一次性饱览美帝的核动力航母和海自的新锐作战舰艇，那么横须贺绝对是不二的选择。

今时今日的横须贺市是一座人口超过 40 万人的中型城市，位于首都圈内，距横滨 30 分钟车程，到东京市中心也不过一小时多。途经横须贺的铁路线有三条，一条是 JR 东日本横须贺线，连接久里滨与镰仓北部的大船站，然后接续东海道本线可以直达东京站；一条是京滨急行电铁本线，从浦贺出发经横须贺、横滨至东京市区的泉岳寺站；一条是京滨急行电铁久里滨线，连接三浦半岛深处的三崎口和久里滨，在堀之内站与京滨急行电铁本线并行。如果从东京站搭乘急行列车到横须贺站，一般只需 75 分钟左右。

横须贺镇守府的规模在五大镇守府中是最大的，圣地巡礼目的地比较分散，主要可以按地域划分为田浦地区、横须贺港区、美军基地区、浦贺地区四大块。田浦地区有旧海军的仓库建筑群；横须贺港区分布着三笠公园、瓦尔尼公园、猿岛公园、衣笠山公园等观光景点；浦贺地区有浦贺船渠遗址；美军基地区留到下文单独介绍。以上四个地区可以通过横须贺线和京滨急行电铁本线串联。想要参观完整个横须贺港需要至少一天时间。

美军基地
US MILITARY BASE

上文提到横须贺港是目前美国海军第七舰队的主要基地之一，日本方面的官方称谓是“横须贺海军设施”，美军则称“横须贺基地”。日本战后一直以非核国家自居，但不得不提的是横须贺目前是核动力航母“乔治·华盛顿”号（CVN-73）的母港，所谓“非核化”只是一句空话罢了。

美军第七舰队在横须贺可以说占有主导性地位，其基地用地基本上是过去横须贺镇守府的核心区域，其中包括了历史悠久的横须贺海军工厂，以及海军航海炮术学校、海军工机学校、海军医院、镇守府府衙等重要设施，现在以上这些设施基本上都处于美国基地的管辖范围内，而美军基地虽然也时常会对公众开放，但规矩毕竟与民用设施不同，这是横须贺镇守府圣地巡礼活动大大不同于其他四大镇守府的地方，需要特别留意。

目前在美军辖区内的旧镇守府重要建筑包含有旧镇守府厅舍、旧镇守府会议所、旧横须贺海军医院、旧横须贺海军工厂等几处。其中需要着重指出的是横须贺海军工厂，这所过去曾有过光辉岁月，与吴海军工厂齐名的日本规



▲美国海军横须贺基地



▲『玉响』TV 版第二季的主舞台虽然仍在广岛县的竹原市，但第 11 话特地赴横须贺取景，当地也非常重视，曾为该作设计了一系列圣地巡礼活动

模最大的海军船厂在战后经历了不太长的短暂复兴期，1960 年时只有一小部分船台设施被美军移交给了后来的住友重工作为横须贺分工厂，但在 1969 年这部分工厂就与浦贺船渠改制而成的浦贺重工兼并，1995 年时又与 IHI 的造船部门合并为日本海洋联合公司，结合笔者之前的介绍，实际上除了佐世保重工以外，吴、舞鹤、横须贺三地的海军船厂最后都殊途同归归到了同一个集团旗下。只不过原横须贺海军工厂大部分优良的设施都被美军接管，归还给日本的船台在生产规模上实在不足以成气候，所以到 1978 年就彻底废弃不用了，再加上历史悠久的浦贺船渠几经改制后到了 2003 年也宣告停工关闭，所以现在的横须贺已经看不到仍在经营中的海军船厂了，这也是横须贺与其余三个镇守府的不同之处。

[田浦地区]

· 旧海军军需部长浦仓库群

交通：搭乘 JR 横须贺线在田浦站下车，向北步行 5 分钟可达。

每一个镇守府都有保存完好的旧仓库群，横镇当然也不例外。不过横须贺的旧仓库群虽然规模很大，但建筑样式普通，虽然其中一部分被挪作民用，不过多年来也并未开辟成为公园或者博物馆之类的观光设施，可以说相当不起眼，平时除了旧海军发烧友、舰娘玩家以外鲜有来客到访。

具体来说有 16 栋仓库楼仍在使用中，其中最靠近田浦站的 a-d 四栋仓库乃处于海自的管辖范围内，属闲人免入。其余仓库分属不同的民间企业，一般情况下也是不接受访客的。至于已经废弃不用的仓库楼当然就更不方便入内参观了。

[横须贺港区]

· 瓦尔尼公园

交通：JR 横须贺站下车出站后即是。

瓦尔尼公园是横须贺市最大的一处海军主题公园。公园纪念的是佛朗索瓦・莱昂斯・瓦尔尼（1837 年 12 月 2 日 -1908 年 5 月 2 日），一位法国工程师，也就是上文提到的幕府从法国请来的专家。瓦尔尼 1865 年来到日本时在前往江户的船上一下子就相中了横须贺水域，断定这里可以成为优良的泊地，于是在他的建议下幕府责成小栗忠顺在横须贺同时开工建造制铁所和造船所，瓦尔尼参与了整个过程的规划和决策。1871 年横须贺造船所建成后，瓦尔尼还实际指导了日本海军第一艘国产军舰“清辉”号的建造。瓦尔尼在日本前后共居住了长达 12 年，对日本海军步入近代化做出了巨大贡献，所以在 2001 年横须贺市将一处临海公园改造成了法式庭院风格的都市休闲公园，并命名为“瓦尔尼公园”。


▲有逸见波止场卫门旧址


▲瓦尔尼纪念馆


▲瓦尔尼公园内的慰灵碑

作为横须贺军港的奠基人之一，以瓦尔尼命名的这个公园的所在地正对旧横须贺海军工厂，公园内遗留了一批过去横须贺镇守府时代的建筑物遗迹，也有后人新建的纪念性建筑。比较著名的有逸见波止场卫门旧址，曾是旧横须贺军港逸见门卫兵的岗哨，虽说是岗哨其实是两栋高达 4 米的大正风格水泥建筑，很具美感。公园内有两个广场，一个叫开明广场，竖立着瓦尔尼和小栗忠顺这两位横须贺奠基人的胸像；一个叫樱之广场，这里安放有一块旧帝国海军的慰灵碑，纪念冲岛、长门、山城三艘军舰。“山城”号建成于横须贺海军工厂，“长门”号则在担任联合舰队旗舰期间长期驻泊于横须贺。再有就是瓦尔尼纪念馆，外观看是一座加盖了大倾斜度屋顶的法式乡村建筑物，里面不仅陈列了瓦尔尼的生平史料，也展出了横须贺制铁所早期使用的一批锻压机床，这些百年以上的机器有很高的纪念价值。

· SHOPPERS PLAZA 横须贺

交通：JR 横须贺站下车步行 5 分钟即是。

本身是个大型 shopping mall，平平无奇，也不是巡礼的目的地。不过这个商场是建在原横须贺海军工厂一部分遗址上的。改制后的住友重工横须贺分工厂在 1978 年停产关闭后这块场地闲置了很多年，直到 1991 年才因地制宜的建起了这座购物中心。

· 三笠公园

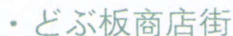
交通：从京急本线横须贺中央站下车向北步行 15 分钟可达。

三笠公园是一座占地 3 万多平米的小型都市公园，虽然其貌不扬，但一年接待游客超过 140 万之多，原因就在于停泊于公园水岸边的“三笠”号战列舰。

“三笠”号是日俄战争时期的功勋舰，1899 年 1 月在英国纽卡斯尔的巴罗英弗内斯船厂动工建造，1902 年 3 月竣工后开回日本入役，7 月抵达母港舞鹤。从 1903 年 12 月起“三笠”荣升联合舰队旗舰，次年就参加了日俄战争，历经了旅顺口、黄海海战、日本海海战连番恶战，一度遭受重创，当时坐镇旗舰指挥的就是东乡平八郎。但离奇的是 1905 年 9 月日俄战争结束后不久，在佐世保港停泊中的“三笠”号因弹药库突然爆炸而沉没，虽然 1908 年经打捞出水并修复后重新服役，毕竟元气大伤，风采不及当年。时光飞逝，1923 年『华盛顿条约』签署后“三笠”号被决定废弃，不过鉴于“三笠”功勋战舰的地位日本国内民众要求保留该舰的呼声很高，于是“三笠”就被拖到了横须贺现在所在的码头，撤除所有兵装，用作静态展示。就这样一直到了太平洋战争结束后，日本战败，被闲置不管的“三笠”却一度成为苏联人的眼中钉，为报日俄战争之仇曾计划除之而后快。此时挺身而出的是年轻时与东乡平八郎有过一面之缘的美国海军五星上将尼米兹，极度崇拜东乡的尼米兹亲自为“三笠”号的留存而奔走，并亲自为筹建三笠公园筹款。然而毕竟战后日本经济一度十分萧条，没有太多余力来顾及锈迹斑斑、年久失修的“三笠”。真正的转机发生在 1958 年，智利海军一艘退役的战列舰“海军上将拉托雷”号被拖到日本解体，该舰的前身为英国皇家海军“加拿大”号，其制造商阿姆斯特朗·怀特沃斯船厂曾建造过“三笠”的同型舰“初濑”号，在建造“加拿大”号时使用的一部分零部件的规格与“三笠”号相同，这才顺利得到了修复“三笠”号所必须的零部件。1961 年“三笠”号作用永久性纪念舰最终复原完毕，三笠公园也宣告对外开放。

现在的纪念舰“三笠”年中无休对外开放，任何人都可以登舰参观。在“三笠”不远处的岸边安放着东乡平八郎的塑像。公园内还有小型栈桥，搭乘渡船可以上猿岛参观要塞遗址。




▲修复以后作为永久性纪念舰的“三笠”号



▲“三笠”号与东乡平八郎的塑像

· どぶ板商店街

交通：京急本线汐入站下车步行 5 分钟；或横须贺线横须贺站下车步行 10 分钟可达。

美军基地前的一条 300 米左右长的商店街。在镇守府时代就已经是府衙门前一条热闹的商店街了，基地被美军接管后，如同许多靠美国大兵发展起来的商业街区一样，迅速繁荣起来。街名的来历是，这里过去曾是一条水渠（どぶ），后来被填满后用海军工厂生产的钢板覆盖了起来，故得名どぶ板商店街。现在这条商店街上林立着大约 150 家店铺，顾客对象已经从过去的美国大兵转为来此参观游览的本国年轻人。这里有售地道的横须贺夹克衫。



▲どぶ板商店街

· 猿岛公园

交通：从三笠公园内的三笠栈桥搭乘渡轮 10 分钟左右即可上岛。

猿岛是三笠公园正东面东京湾海面上的一个无人小岛。从幕末开始海军为了加强海上守备力量在这里建起了要塞，直到太平洋战争结



▲漂浮在东京湾上的要塞小岛猿岛



▲猿岛上的东京湾要塞遗址

束为止，这座小岛一直是东京湾要塞体系的一部分，现在则全部开辟为公园供游人免费参观（但从 2015 年 4 月开始收费）。

[浦贺地区]

· 浦贺船渠

交通：在京急浦贺站下车后向南步行 10 分钟左右可达。

从幕末的 1853 年以来，到 2003 年正式关闭为止，浦贺船渠走过了整整 150 年的岁月。自日俄战争到太平洋战争结束的这段时期是浦贺船渠的黄金 40 年，当时浦贺船渠与大阪的藤永田造船所并称建造驱逐舰的名门，有“西之藤永田、东之浦贺”的美誉，生涯共建造过 2 艘轻巡洋舰和多达 44 艘驱逐舰。战后浦贺船渠还承接过“三笠”号的修复工作。

2003 年船厂关闭后内部设施就不再对外开放，现在只能从外围一窥当年浦贺船渠历史悠久的船台和船坞。

附录：在浦贺船渠建造的旧帝国海军部分主力舰艇一览

轻巡洋舰：五十铃、阿武隈

驱逐舰：弥生、水无月、望月、深雪、矶波、潮、狭雾、雷、子日、初霜、霞、不知火、早潮、时津风、滨风、萩风、秋云、风云、高波、凉波、岸波、清波、清霜、宵月

[美军基地区]

· 驻日美国海军司令部（旧横须贺镇守府厅舍）

交通：从横须贺站或汐入站向北步行约 15 分钟可达。

现在驻日美国海军司令部官邸的前身是 1926 年建成的旧横须贺镇守府的官衙所在地。第一代镇守府衙门在 1923 年的关东大地震中倒塌，后来重建了新楼。太平洋战争结束后随同整个镇守府基地被美军接管，这座建筑被修整粉刷后一直使用至今，是驻日美国海军力量的总司令部，下辖第七舰队和第五舰队一部分。司令部建筑物旁边还有一栋横须贺基地司令部官邸，过去曾是旧横须贺镇守府的会议大厅。

美军基地，包括重要的建筑物内部在每年的特定时间段会对少量公众开放。具体来说美军基地一年对外开放 4 次，开放日期是不固定的，会由横须贺市观光协会代为广而告之。进入基地参观的人数被严格限制在 150 人 / 批，都必须提交正式的书面申请，经抽签后决定参观人选。参观过程全程有基地工作人员陪同，限制是不少，但也被允许进入部分建筑物和船坞内部进行拍摄，入渠中的战舰也是可以登舰参观的。



▲旧横须贺镇守府的会议大厅

· 横须贺美国海军医院（旧横须贺海军医院）

交通：从横须贺站或汐入站向北步行约 15 分钟可达。

旧横须贺海军医院的设施后来被美军大部分保留下来，旧的大门仍然健在，旧医院大楼目前用作咨询中心。美军另行建造了新的医院大楼以满足现在的需要。

· 横须贺海军船坞群

交通：从横须贺站或汐入站向北步行约 15 分钟可达。

前文中也提到旧横须贺海军工厂的大部分船坞船台设施都被美军接管并未归还给日本，



▲鬼畜米帝的驻日海军司令部大楼



▲ 6号船坞，也叫“瓦尔尼船坞”，是足可以容纳“乔治·华盛顿”号核动力航母的巨型干船坞



▲正宗的横须贺夹克衫

目的地：神奈川县横须贺市
交通方式：JR 东日本东海道本线东京站—大船站—横须贺线横须贺站
建议巡礼路线：横须贺站——》瓦尔尼公园——》どぶ板商店街——》美军基地（外观）——》三笠公园——》猿岛——》横须贺站
游览时间：一天
巡礼价值：★★★★☆

这部分设施一直作为美军横须贺基地的船舶维修设施使用至今。具体来说一共有 1-6 号 6 座船坞，当初只有一座船台返还给了日本，也就是现在 SHOPPERS PLAZA 横须贺的所在地，6 座重要的船坞仍掌握在美军手中，且一直在使用中。其中最老的一座船坞 1 号船坞可以追溯到 1867 年，最新的也是最大的 6 号船坞是 1940 年建成的，原计划用于建造巨型航母“信浓”号，现在则摇身一变成为能够维修“乔治·华盛顿”号核动力航母的大型船坞。

鉴于是美军现役设施，这些船坞群平时是不对外开放的，不过在瓦尔尼公园内参观时，可以很方便的眺望到右手边的船坞群。

附录：在横须贺海军工厂建造的旧帝国海军部分主力舰艇一览

航空母舰：凤翔（舾装）、龙骧（舾装）、飞龙、翔鹤、祥凤（改装）、瑞凤、龙凤（改装）、千代田（改装）、云龙、信浓
战列舰　：山城、陆奥、比睿
重巡洋舰：妙高、高雄、铃谷
轻巡洋舰：天龙、能代

横须贺市还有什么好玩好吃的？
MORE ABOUT YOKOSUKA

·镰仓

横须贺距离古都镰仓其实只有一箭之遥，搭乘横须贺线从横须贺站出发，4 站就抵达镰仓站，或者多座一站至北镰仓站下车，沿着主干道向南走沿途拜访净智寺、建长寺、鹤冈八幡宫等一系列笔者在以前的专题中介绍过的景点。到达镰仓站以后就可以换乘江之岛电铁开始浪漫的湘南之旅了。

·衣笠山

说到衣笠山这个地名，大名鼎鼎的“衣笠”号重巡洋舰当然就是以此山来命名的。其实在全日本有很多座衣笠山，京都就有一座很有名的衣笠山，周边有金阁寺、龙安寺等名刹，不过海军的军舰有以军港附近的名山来命名的习惯，故可以确定“衣笠”号的出处是横须贺的衣笠山。这座小山仅有 134 米高，整座山在 1907 年为纪念日俄战争的死难者被开辟为衣笠山公园，是一处赏樱名所。搭乘横须贺线至衣笠站下车就能达到。

·横须贺夹克衫

是一种在背后绣有特殊图案的夹克衫。最初是为了满足横须贺基地美国大兵们来到东瀛异国他乡时追求东方时髦图案的需求，往往会在夹克衫背后绣上龙虎鹰等威猛的动物，久而久之这种带有东方色彩的西式服装发展成了一个独特的品种并以发祥地命名为“横须贺夹克衫”，算是从横须贺军事基地派生而出的一种亚文化。现在日本全国有很多地方几十家店铺在制作出售横须贺夹克衫，但最正宗的横须贺夹克衫都会无一例外的绣上鸟类的图案。如果看到大街上有人穿着这种图案的夹克衫招摇过市，那十有八九此人去过横须贺。▲



▲“金刚”姐姐带你游横须贺，咦？难道不应该是土生土长的“比睿”吗？啊啊啊！不要丢下人家呀！



我的女友的残念日记

——Chuablesoft 新作『残念な

INFO

作品名：残念な俺達の青春事情。
中文暂译：遗憾的我们的青春故事
公司：Chuablesoft
原画：羽鳥ぴよこ，まんごープリン，Xe
剧本：近衛縁，酒金大河，大和
音乐：solfa
发售日：2014 年 11 月 28 日





前言 ❤ introduction

Chuablesoft 自 2005 年设立以来已经有将近 10 年的历史了，从作品数量和影响力来说无愧为中坚品牌。如果要用一个词来概括该品牌旗下作品的特色，笔者一定会选择“青春”二字。众所周知，GALGAME 或者说 EROGAME 的故事题材中青春物语可以说占了大半江山，这其实是很有趣的现象。毕竟与明目张胆以青少年为主要对象的小说和动画不同，EROGAME 明明是为成年人准备的故事，而且业内知名的制作者们也大多数已经过了而立之年，但大大小小新老厂商依然孜孜不倦地推出着描绘青春的作品……这或许都是因为阿宅们对青春的留恋或是遗憾吧。一直执着于青春故事的 Chuablesoft 在今年连续推出了两款作品，9 月底发售的『あの晴れわたる空より高く』创造了近几年来 Chuablesoft 的最高峰，这对于现在的 Chuablesoft 来说可能已经是极限，于是很多玩家都认为两个月之后登台的这部『残念な俺達の青春事情。』会是地雷。而实际上，即便这款作品对比各方面大动干戈的『あの晴れわたる空より高く』来说的确更像一部小品，但总的来说同样是一部认真描绘着青春的作品。

The bell, the songbird, and me.
We are all different, but all wonderfull.

俺達の青春事情。』赏析

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

人物介绍 ❤ Introduction



皇燐音

Sumeragi Rinne

CV：上原あおい

症状：交流障碍

新学期转学到主人公所在班级的桀骜不驯的毒舌少女。虽然平时总是回避着他人，但实际上十分渴望与他人的交流，因此一旦攻破她“傲”的防线之后就“娇”起来无止境。虽然性格比较具有攻击性，经常以居高临下的态度面对他人，言谈也总是带刺，但在同伴里负责吐槽役倒是十分投入。身材娇小，经常被当做可爱的吉祥物。含蓄的胸部对她来说是禁语，在周围都是巨乳的环境里总是因此被捉弄。



蓝川咲耶

Aikawa Sakuya

CV：あじ秋刀鱼

症状：笨蛋

相比燐音来说是一个相对温和的傲娇，再加上各方面能力不甚出众，容易被别人捉弄。与主人公认识多年，相互之间非常了解，从某种意义上甚至可以说是最能理解主人公的人。不擅长学习，每次考试在众人的帮助下才能擦过及格线，总是占领着全年级吊车尾的位置。与之相对的是，料理技术十分优秀，在一群胡来的同伴中间扮演着类似老妈的角色。



冬云枣

Shinonome Natsume

CV：鶴屋春人

症状：自甘堕落

具备温柔和悠闲气质的大姐姐，主人公的学姐。在同伴中间年纪最大，不过一提到这个话题就会生气。现在离开双亲独自在外生活，但由于生活能力无限接近于零，一旦让她做饭必然会发生惨剧，长久不打扫的房间更像是“异次元空间”……因此经常需要同伴们的照顾，特别是主人公几乎每天都得叫她起床。她兴趣是读书，涉猎范围非常广，因此各种知识丰富，受到大家信赖。



中丘千町

Nakaoka Chimachi

CV：くすはらゆい

症状：守财奴

主人公的学妹，随时面带纯真的笑容却是一个守财奴。在同伴中间年纪最小，作为妹妹一般被大家疼爱。虽然一涉及金钱话题立刻就表现得很小气，看到地上硬币就会飞扑过去，对硬币落地的声音也十分敏感……但实际上并不是因为吝啬，而是十分重视节约，该付出的时候毫不犹豫。因此在同伴中间在担当吉祥物角色的同时也负责经理一职，随时都发挥着她残念的才能。



桥本匠

Hashimoto Takumi

CV：有栖川みや美

症状：无

学校官方学生会的会长，深受学生老师的信赖。在勤奋学习的空余还利用时间打工，可谓是模范好学生。相对于其他残念的家伙，她可以说是最普通，但却又是最完美的一个。在有头有脸的角色中她也是唯一一个不是非官方学生会成员的角色，可以看做外部势力的代表，可惜只是一名配角，没有专属路线。她曾经与主人公就读于同一所中学，并在学生会中以副会长的身份协助主人公工作，可以说曾经是主人公的战友，现在则是不同立场上的竞争对手。

共通线 ❤ Main Story



在这个秋高气爽的季节，来到新学校的第一天，皇燐音就陷入了预想不到的危机。

原本打算给同班同学一个下马威，让素不相识的他们在今后远离自己，获得一个宁静的校园生活的她，在班级朝会做自我介绍时，挺起自己内敛的胸脯用夸张的语气如此说道：

“初次见面，愚民们。我名字叫皇燐音。虽然我丝毫不想和你们搞好关系，但是嘛，姑且说一句请多关照吧。”

表情，语气和节奏，堪称完美。正当她心中暗喜自己成功干了一件大事的时候，台下却在一片静寂之后响起了前仆后继的欢呼声。贫乳，萝莉，黑长直，女王级……这怎么看都充满槽点，让普通人不禁会退避三舍的“设定”，似乎在眼前这群怪人眼里正好是可口的捏他。这样表现自己一番之后，燐音反而成为同学们热烈欢迎的对象，导致问寒问暖的群众络绎不绝。而其中，最让她心烦的是那个带头起哄的，名叫宫藤泰的家伙，不但当天放学后就半强迫地带着燐音在学校里转悠把他的怪人好友们介绍了个遍，还意味深长地把　音带到了他所谓的秘密基地——离学校不远处的一座旧房子里。在那里等待　音的是刚刚见过面的泰的友人们，原来这座旧屋便是他们所述的组织——非官方学生会的据点。





作为组织领导的泰向燐音解释了非官方学生会的活动目标和内容。简单的说，就是为了让学校生活变得更快乐有趣，要做一些“官方”学生会做不到的事情。一般来说，所谓学生会就是以维护学生利益和学校秩序的半自治学生组织，虽然都是以学生组成，但出于安全和秩序考虑，学生会举办的活动只能墨守陈规，成为随处可见的平淡无奇的“例行公事”；另一方面，所谓快乐和有趣是因人而异的，因此不能以一人之见代表全体学生，而如果以“官方学生会”的立场来展开活动，就会产生出一种强制力，可能会将泰等人自己的快乐强加到他人身上——这些是在初中时候担任学生会长最终没能实现目标的泰得出的结论，因此他在进入高中之后组织自己的好友们，建立了这样一个非官方的，某种意义上与学生会对立的学生会。至今为止的一年时间里，众人在泰的带领下举办了各种各样奇怪的活动，也闯出了大大小小的乱子，虽然众人毫无疑问成了学生会的眼中钉，但他们的怪异行动却深受不满于平淡日常的学生们的欢迎。

解说完毕，泰便邀请燐音加入他们为同一个目标努力，但是对他人充满戒心的　音自然不会简简单单就答应这看起来有些荒诞无稽的要求，而相应的，泰也提出了加入他们的两个好处：一是既然　音不想过多与别人接触，那么加入他们就可以避免多余的交流；二是就算再孤僻的人，也无法避免与别人最低限度的来往，为此，燐音可以利用同伴之间的交流锻炼自己的“对人 skill”。实际上，非官方学生会的成员们多多少少都与燐音有相似之处，他们各自都有着让人感觉残念的部分，但同伴之间却可以互相帮助和扶持，相互弥补对方的缺点，而　音同样也拥有他们所没有的东西……这也就是泰希望燐音加入他们的原因。听了这些似乎的确很有道理的解释，燐音虽然嘴硬，但也



对众人的活动产生了兴趣，于是答应了泰提出的一个星期“试用期”的意见，一个星期后再决定是否正式加入。燐音要求，在这一个星期里，要真正让她感到快乐有趣才行，否则他们活动目标也无从谈起。

在那之后的一个星期，恐怕成为了燐音至今为止最为充实的七天。与同伴们一起上学放学，一起在秘密基地集合，晚上互相发邮件问候；一起帮忙组织了学校里的蛋糕试吃活动；一起打扫了枣学姐的魔窟，在咲耶的带领下一起去商店买了衣服……最后一天到来的时候，燐音向大家询问了两个问题：为什么要加入这个组织，为什么即便彼此有不满也要在一起——而大家的回答也十分简单，因为是朋友，因为想和大家在一起不需要特别的理由，所谓在一起互助、互利都是后加的借口罢了。而经过一星期的共同生活，燐音也明白了大家的想法，但却依然想从他们口中说出来，仿佛这样她也能下定决心。

这一天大家胡闹完毕，再次聚集在秘密基地，倒是泰先向燐音聊起了自己的过去，那是在很久以前，他和现在同伴中两个男生——庆次和道太郎刚刚相识的时候的事。小时候的泰被周围的大人称为神童，因而认为自己比周围的人都聪明，因此在同龄人中间很不合群，他看不起其他孩子，也不愿意与他们交往，久而久之他也就逐渐被其他孩子孤立。即便如此，当时的他依然认为无所谓，认为自己不需要降低水平去附和周围的人——直到庆次和道太郎主动成为了他的朋友。在那之前周围对泰不满的孩子们因为害怕泰，而仅仅停留在孤立他的程度，可自从泰有了这两个朋友之后，他的朋友变成了大家欺凌的对象……发觉了这一切的泰非常自责的选择了远离两人，甚至拒绝上学。他认为只要自己保持孤单重要的朋友就不会遭殃。可即便如此，庆次和道太郎并没有放弃“挚友”这一身份，最终将泰拉出了孤独的影子。这段经历让之前自命清高的泰意识到了自己的愚蠢，也意识到了朋友的重要，懂得了用真挚的心去与他人交流——这也就是如今组织着大家，创造了属于大家的快乐的 Leader 内心坚定意志的源泉。

听完这一切后，仿佛作为交换一般，燐音也面带着释然的笑容，说出了自己的秘密：直到初中，燐音都还是一个普通的少女。初中时代，她认识了一个好友，在临近毕业需要选择志愿的时候，但好友因为家庭的原因付不起学费而无法升学。燐音出身自一个富裕的家庭，学生的学费对她来说并不是问题，纯粹只是想继续和朋友进同一所学校的她便焦急地如此说道“要点钱我帮你出”，然后将存折摆在对方的面前……当时的她并没有意识到这样的行为严重伤害了对方的尊严，两人的朋友关系也逐渐消亡。从此害怕再伤害他人的燐音便开始隐藏起内心不愿与他人交流，并躲避着他人，久而久之，她也逐渐忘记了与他人交往的方法，养成了现在这样别扭的性格。

这样互吐衷肠之后，燐音主动请求大家允许自己加入这个重要的集体，而泰等人自然也欣然接受了这个新同伴的加入。从这之后，燐音从未想过的无法替代的美好时光就这样开始了。在泰的带领下，众人一同与官方学生会周旋，成功地在学园祭上让全校学生都露出了笑容。在大家心中留下了非官方学生会的又一印记。时间飞逝，秋去冬来，很快到了 WHITE ALB……咳，很快就到了圣诞的季节。大家一起热闹地度过了这个浪漫的日子，在一切平静下来之后，泰和少女们也逐渐意识到了自己内心的变化……

燐音线——承认的勇气 ❤ The courage to admit herself



在刚认识燐音的时候，泰曾借机向她讲了一个胆小的刺猬的故事。

从前有一个动物园里的小刺猬在其他动物的照顾下长大。动物们都十分温柔，看见她背上的刺也没有躲避和排挤她，所以她很长时间都没有发现，长在自己背后的刺是无比锋利的。直到一次，背后的刺弄伤了自己的朋友，她才明白自己是怎样的存在，害怕再次伤害朋友的她，连道歉都做不到了。从此之后她就变成一个胆小鬼，不敢再与他人交往，并认为与其伤害他人不如让自己孤单更好。于是她开始主动躲避他人，谩骂靠近她的人，甚至竖起毛刺和爪牙吓唬对方。长久下来，她周围的动物变得越来越少，当终于如愿以偿的只剩她自己的时候，她才明白孤独一人的寂寞。但这个时候，她已经无可奈何。因此身上的刺已经比以前更长更尖利，如果再想他人走近，就会给对方带去更大的伤痛，自己短小的手臂也无法拔掉那些尖刺，于是最后她只好再次决心一个人孤独下去，为了不伤害别人而始终隐瞒着真正的内心。

说完，泰意味深长的问道：这个故事是HAPPY END吗？如愿以偿的刺猬得到了幸福吗？答案自然是否定的，不过当时的燐音补充道：既然这是刺猬本人已经接受的结局，就没必要勉强让其变成HAPPY END。听闻这样一句话后，泰脸上划过一丝寂寞，而燐音也若有所思似的，问道：

“如果是你，会怎么样让这个故事变成HAPPY END？”

“很简单，只要找一个抖M就好了。”

听到这似乎很不正经的回答，燐音很不解地给了泰一个白眼。然而在和众人一同度过了一周时间后，燐音才明白这句话的真正意义：自己的缺点，可以通过同伴来弥补。即便是一个抖S自走炮，只要身边有一个抖M两人就能配合的天衣无缝。非官方学生会的成员就是这样生活着。当她理解了这一点之后，她也下了决心，向泰承认，自己就是一个胆小的刺猬。即便自己长满倒刺，但害怕孤单的她此刻依然希望能和大家在一起……

承认自己的残缺，与同伴分担这份缺点，才是前进的第一步。可以说燐音好容易融入大家的笑容的那个时候，她才刚刚站在起跑线上。

而就在那几个月之后，她就不得不面临一项名为“恋爱”的考验。

圣诞夜派对后，大家在基地里昏昏睡去，偶然先醒来的燐音看着泰的睡颜，不知为何吻了他一下。除了装睡的咲耶之外，没人知道这件事，但燐音却因为自己的举动陷入了前所未有的混乱。长期保持交流障碍状态的她不明白恋爱到底是什么，也不清楚自己对泰的感情究竟是不是喜欢。经过反复思考，并且在咲耶的鼓励之下，她决定亲自检验自己的感情，而她选择的方法便是要求泰与她做情侣的练习，而这时候的泰其实也怀抱着同样的疑惑，于是便答应了她。

几天的“练习”下来，燐音的内心已经有了答案，但这时她又了解到另一个事实——原来咲耶一直喜欢着泰，那份感情比她早太多。害怕破坏大家的关系，她再次变回了胆小的刺猬，开始远离大家，泰也因为燐音的异常举动而与她产生了矛盾，多日下来，原本充满欢笑





的秘密基地里也变得死气沉沉。最终还是将一切都看在眼里的咲耶分别找到两人调解和劝说，并主动向泰告白求得一个爽快，以此让泰也明白了自己心里思念的是谁。

相互坦白了自己感情之后，两人总算在大家的关注之下走到了一起，燐音也确确实实地在成长着。来到这所学校不到半年的时间，燐音不但找回了自我，还找到了不可替代的同伴和最爱之人，但是，越是拥有得多，越是快乐，当失去和离别到来的时候就会越难过……枣学姐即将毕业的现实让她不得不认识到这样的难题。

“谢谢你让我变得如此软弱（幸福）。”

但是如今的她不会再因为难过而逃避，反而认为这种难过的感情是一种骄傲，是人与人之间羁绊的证明，所以她会将这份伤感怀抱于心，珍惜与身边的人在一起的每一刻，为了大家快乐的每一天而努力下去



咲耶线——在一起的意义 ❤ The Meaning of Together

在本作的女主角中，咲耶是残念度最低的一位，她除了学习成绩差到极点总是被周围当成笨蛋之外，各方面都是个很有女子力的少女。她在四年之前的一次偶然中与泰等人相遇，并因为泰的一句鼓励而对他一见钟情。四年时间里她一直默默地喜欢着泰，但却始终与他保持着朋友和同伴的关系。这只是因为她不愿意破坏大家原本的同伴关系，也害怕破坏眼前美好的一切，于是她一直压抑着自己的感情，等待一切淡去的一天，或是期待着泰某一天能够主动向她告白。

而泰这边由于对恋爱关系极度迟钝，自然并没有察觉到咲耶的感情，但是在平安夜的夜晚，当他和咲耶聊起自己理想中的恋人形象的时候，才惊人的发现——对泰有一定程度的理解，能笑着容忍比较简单的黄段子，但又十分顾家，会做料理，尽可能年龄相近——他自己心目中理想的对象就和咲耶如出一辙。随后两人在圣诞节的一场约会也因泰的行动激起了





波澜，不过他还未确认内心这份萌动到底是什么的时候，就发生了咲耶的情书事件。原来一直陪伴在自己身边的咲耶在学校里是很受欢迎的美少女，曾经多次收到男生的情书。仔细一想泰也很明白，以咲耶的外貌和性格，有这样的人气根本不奇怪，但如今了解到这样的事实却让他产生了动摇。面对最新收到的情书，咲耶试探般地对泰问道，她究竟应不应该去见对方。这时不知所措的泰在纠结之中，客观而违心表示她应该见面之后再做决定，于是两人不欢而散。

得知发生了这样愚蠢的事，道太郎和庆太这俩个一直关注着两人感情发展的基友自然坐不住了，狠狠地教训了泰一顿，并用一记“青春之拳”让他醒悟了过来。泰这才慌忙赶到咲耶与其他男生见面的屋顶，一把将她抱入怀中。就这样，咲耶如马拉松一般漫长的恋情总算有了成果。

这段两人的恩爱期，正值大家升上三年级。周围都开始考虑今后的志愿。发现大家各自心里都已经有了自己的打算后，咲耶显得格外迷茫，她不知道除了比较会做料理之外别无优点的自己将来应该做什么。而就在这时，众人经常去的一家口味不错的咖啡厅的店长专程邀请咲耶去店里打工，并表示自己愿意将专业的厨

艺传授给她，然后让咲耶成为自己的接班人。这对咲耶来说自然是求之不得的机会，毕竟如果能够依靠她喜欢的料理生活下去的确是十分理想的。但她却表现出了犹豫：经历多年等待好容易才和泰走到一起的她不愿意毕业后就与泰分离，她内心也希望与泰进入同一所大学。但是这任谁听都是不现实的，毕竟咲耶是万年吊车尾，而泰则是上一次全国模拟考试的全国第一（你没看错），这之间的差距不是可以随便弥补的。虽然泰也不愿和咲耶分开，若要脚踏实地的为了将来考虑，他也希望咲耶能够接受店长的邀请。

然而经过反复思考之后，咲耶竟然做出了更加艰难的选择——既不放弃大学，同时还要接受打工邀请。但是从来没有认真学习过的她做了这样的决心，大家都表示很不安，就连她父母也不信任她，并提出了一个要求：下一次考试中全学科都考上 80 以上就同意她的选择。虽然每次考试咲耶在大家的帮助下总是能及格，但60分和80分的差距并非一点两点。即便如此，咲耶也并不言弃，她为了能够面对一个月后的考试，这一个月时间里不但没有和泰见面，甚至连电话短信都没有交流，而是一心一意的在其他同伴的辅导下学习。最后的成果是可喜的，她成功刷新了学生生涯里的最高峰，也获得了双亲的支持。虽说单单是一次固定范围的期间考试，通过连续突击的方式考出一次好成绩可能并不能完全说明问题，但是至少证明了作为笨蛋的她也能克服自己最大的缺陷。

在幸福和成功的喜悦之中，咲耶也明白了一个道理，找他人来填补自己缺失的东西的确是很轻松，可一旦满足于此也就没有未来可谈了。彼此之间互相学习，互相帮助，同时还要直面自己的弱点，迈向更高的台阶，这才是真正“在一起”的意义。



千町线——真正的自我 ❤ The true self

除了最近加入的燐音之外，非官方学生会里就是一年级的千町与泰交往最短了。那就是千町刚刚进入这所学校的时候，当时非官方学生会虽然已经存在，但却缺少一个活动据点，一次偶然中泰结识了千町，这位开朗的少女非常慷慨的为大家提供了据说是她家旧仓库的老房子，而她需要的交换条件仅仅是同意她的加入，以及在这个基地里活动时她的饮食费用由大家分担。

在半年多的相处中，泰的确常常被千町惜财如命的言行给吓到，但同时也不断被她的笑容和朝气感染着。随着交往的深入，泰才发现自己其实对千町的了解很少，至今为止大家连她住在哪里都不知道。后来因为一个小小的契机，泰突然开始思考这样一个问题：千町脸上不变的笑容是否都是出自她的真心？如果千町的开朗和活泼都是她经过练习刻意展现出来的，他又该怎么办？

这些问题，直到平安夜夜晚，只剩泰和千町两人的交谈中，泰才知道答案。

十几年前，千町的父亲与其妻子因为不孕不育的问题而陷入了愁苦，正好在那段时期，父亲认识了另一名女性，并隐瞒着自己已有家室的事实与对方交往，两人之间生下了一个女儿，那就是千町。后来由于这段婚外情暴露，父亲选择了离开母女俩回到原本的家庭，而无依无靠的母亲则只能在清贫的生活中努力养活自己的女儿。在那数年之后，母亲被诊断出患上癌症，没钱医治的母亲认为孩子跟着自己一定不能获得幸福，最终只好在一个飘雪的平安夜里，来到孩子父亲的家门前，恳求对方收留



这个孩子……就这样，千町被当做中丘家的孩子被抚养起来，但是一直以来她在那个家里没有找到容身之所，自己就好像是完全多余的存在一般不受待见，而她自己则认为都是因为贫穷自己才没办法和母亲一起生活，因为贫穷自己才遭遇不幸，所以逐渐养成了极度节俭，对金钱十分敏感的性格。后来，当千町快上高中的时候，父亲为她单独准备了一间旧仓库供她居住，虽然每个月都按时汇给她足够的生活费，但这一系列安排却让她感觉家人都想将自己赶走一般。

在那样的生活中，她明白了，与人交往时，随时面带笑容是因为那样是最轻松的，只需要笑脸相迎大家就会夸奖她，装作大家期望的好孩子，大家就会对她温柔。这样的确顺利为她带来了许多朋友，但是与大家一起度过的这一年时间太过快乐，让她不忍心继续欺骗大家，即便可能被大家讨厌，但她依然希望大家能够了解，真正的自己究竟是怎样一个人。

她为自己一直在欺骗大家而自责，也害怕大家会因此讨厌她，但不管是一字一句听她讲完这一切的泰还是其他人都没有在意她所隐藏

的真心。说到底这真的能算是欺骗吗？每个人或许背后都有不为人知的一面，没有人能够完全了解他人，更何况他们才相识不到一年时间，就算不了解她背后故事和隐藏的心情也是很正常的。如果说必须要将自己的内心世界全盘托出才能不骗人的话，或许这个世界上根本不存在诚实这个词了吧。于是在这个飘着雪的夜晚，大家都欣然地接受了千町的自白，也正是从那一刻起，她才真正成为了大家的同伴。

其后，既然都知道千町一直独自居住在秘密基地里，大家纷纷表示担心。基地空间并不小，生活所需的必备设施也齐全，作为聚会场所来说十分合适，但是若是要居住，还是显得简陋了一点，更何况一个高中生少女独自生活在这里，就更让人放心不下了。经过商量之后，大家一致决定冬休期间让千町住进泰的公寓。

同一屋檐下的生活中，两人的关系迅速拉近，他们相互表白之后便过上了一段甜蜜幸福的假期，这美好的回忆也让千町重新认识到有人陪伴的幸福。而就在这之后，她的父亲得知了她与男生同居的事实，要求她尽快回到那座仓库去，于是千町的情绪立刻就从高空落到了谷底。关于她的父母和家人的问题，泰建议千町找机会和他们好好谈一谈，或许能够找到解决的方法。起初千町完全不抱希望，只知道一味逃避，但在泰的多次鼓励之后她才决定在泰的陪伴下一起去见见对方。而当她与父亲、后母真正面对面，互相坦白了各自心里的难言之隐后，才发现多年以来双方都误解了对方。女儿并不知道这对父母一直想要了解自己却不知该如何面对，于是为了让她生活的不太憋屈而为她单独安排了一个自由生活空间；父母也并不知道自己不干脆的态度让女儿一直以为自己是受到排挤的存在……

在这之后，千町得到父母的许可正式开始了与泰的同居生活，但是她也偶尔会回到自己的家里去。虽然长年失去的信赖和关系无法在短时间内修复，但相信终有一天，能够通过努力获得同伴和心爱之人的千町，也能重新找回失去的亲情。





枣线——成长的意志 ❤ The growth of the will



身为大家学姐的枣，在故事中并不是最成熟的角色，但她闲散的性格却让她在生活中看起来像是最游刃有余的一个，而这闲散的个性同时也就是她变成“自甘堕落”的废人的原因。她知道这样下去并不好，即便如此，她依然更加喜欢现在的自己。

在进入这所学校之前，不论在家里还是老师眼里都是一个听话的好孩子。但她只是顺应着老师和家长的意愿，没有自主性和自己的意志，一贯附和周围的空气，漠然地扮演者优等生而已。泰刚刚进入这所学校，刚设立非官方学生会的时候，为了实现自己的目标，他在学校里搞了一次问卷调查。调查的题目非常简单——“你开心吗？”，几乎全校学生都非常直白的回答了“快乐”或是“不快乐”，唯独有一张条查表上写着“不知道”。泰看到这样的回答，认为这是一种独特的SOS信号，于是便主动去接近那位答题者，这就是泰和枣的相遇。

起初枣看到泰这个不按牌理出牌又任性妄为的怪异家伙，感到很不可思议，因为明明听从旁人的指挥是最轻松的，但他却故意反其道而行之，故意自主跳出被人定好的路线。但是

随着交流的增加，一直放弃思考的她也逐渐明白了泰的行动原理——因为那样才更快乐。而一旦开始受到泰的影响，就一发不可收拾，枣最先采取的行动便是不顾父母的反对，搬离了自己的家，而在泰住所的公寓的隔壁租了一间房子住下。经常有着泰的陪伴，枣的确逐渐改变了自我，不再像以前一样随波逐流，也不再受周围的拘束，变成了一个比较随性的大姐姐。但她自甘堕落这一点又在生活习惯上体现了出来：即便不会做饭不会打扫甚至不能一个人起床她也一点不着急，毕竟有泰始终照顾着她的起居，非官方学生会的同伴们也能够弥补她的缺陷。





然而，在这一圣诞节过后，枣留在这所学校里的时间也所剩无几，她也意识到自己不得不开始考虑自己的将来。与泰结为情侣之后，她在幸福快乐的生活中获得了向前迈步的勇气，也决心改掉自己自甘堕落的个性，开始努力尝试料理和家务——尽管一时半会儿看不到太大成效，但在大家的帮助下，曾经完全不能自理的她起码也能站在正常人的起跑线上了。

另一方面，在选择志愿时，她根据自己的意志选了一所较远的学校，这对她来说也是对依然残留在自己心中的顺从意识的一种反抗，即便这样她就需要搬离这里，但她依然决定贯彻自己的选择。故事最后，枣顺利从学校毕业，同伴们也聚集在一起为她办了一场非官方学生会的毕业式，大家在眼泪与欢笑中上演了一场感人的离别……最后却没想到，由于父母见女儿太伤心，提议让她不必搬家，即便从现在的住所也可以直接来往学校，于是枣也就带着幸福的笑容，回到了大家和泰的身边……

作品评价 ❤ Comment on works

说起 Chuablesoft 这个品牌，许多玩家最先想到的或许就是在当年被誉为是青春故事教科书的『Sugar+Spice！』。的确，利用轻松有趣的小事件和穿插在其中的主线故事交织起来构成的『Sugar+Spice！』，描绘出了一个个精彩的五味青春，从作品品质来说，的确是拥有校园系作品的顶级水平，被大家深深记住也是理所当然，不过实际上，Chuablesoft 的青春之路早在这之前就开始了。

这个成立于 2005 年的品牌，从处女作『Pure×Cure』开始就一直打着青春牌，虽然前两作的品质玩家评价都差强人意，但制作者们表现青春的方式却已经确立了起来。除了草壁よしお这位历代作品中剧本的主要负责人，早期被当做品牌标志的女性画师ぎん太便是从这一时期加入 Chuablesoft。ぎん太的画风虽然相对主流画风来说比较特别，但是那一股带有少女情怀的青春味道正好与 Chuablesoft 的青春相辅相成。





『Sugar+Spice！』的出现顺利地让 Chuablesoft 走进了更多玩家的视野，他们也借此机会加快了步伐。除了继承前作风格的『Sugar+Spice！ 2』之外，在后来尝试了大正时代风的『恋文ロマンチカ』和ぎん太原画的『Sweet Robin Girl』，在 2012 年经过努力推出了几乎因为关东大地震而胎死腹中的『アステリズム』——直到这一步，Chuablesoft 虽然一直不算什么大手和热门品牌，但发展的步伐还是十分稳固的。但是在『アステリズム』之后发生内部重组的 Chuablesoft，也同时失去了最宝贵的财富：ぎん太的出走。

这之后虽然品牌的运营一切正常，但是作品方面却陷入了迷走期，他们仅在 2013 年内就连续推出了的『ラブらブライド』、『ノブ



レスオブブルージュ』、『我が家のヒメガミさまっ！』三部作品，虽然也都是青春物语，但由于画风和设定都更接近大众货，也受到不少新玩家的关注，但不知为什么三作的品质都差到了足以砸招牌的程度，这对于品牌的信誉可以说是一次毁灭性的打击。

所幸大多数玩家并没有对该品牌绝望。或许是走出了急功近利的误区，花了整整一年时间去制作的『あの晴れわたる空より高く』获得了预期以上的收益，而且作品评价也达到了品牌历史上的最高峰。Chuablesoft 的青春物语再次让我们获得了感动，这对于经历了之前三部插低潮的玩家来说实在值得感叹一番，不过也正因如此,玩家们才会对紧接着登场的『残念な俺達の青春事情。』格外谨慎。

通过上文的剧透，大家应该能够了解到这款新作的特点了：使用了足够的分量去描绘制作者想表现的青春和价值观，对人物也有比较深入的描写，但是情节本身缺少起伏，故事也没有比较精彩的展开。换句话说，本作有足够的立意和充分的人物描写，但并没有把剧情发展当做主菜。

作品以“残念”二字为题，吸引了不少以残念系女主角为目标的玩家，但如果仅仅是期待残念少女的表现，那么本作或许并不是太让人满意。从设定我们就知道，作中女主角的残念程度总的还是比较低的，甚至连成绩差这样的都被算进来了，而就算守财奴和自堕落这样的属性算是残念，但作中对这两点的描写却远远不够吸引人，特别是前者。千町在故事中更多像一个比较苛刻的节约家，只是在最开始展现的神速捡硬币的技能可以配得上守财奴的属性，但没想到她捡到硬币竟然还会交公……所以总的来说，本作残念女的担当基本上都落在了全身带有各种混合属性的燐音身上。这样也难怪大家都会抱怨残念度不够了——不过说到这里，笔者倒是想夸奖一下，正是因为残念系都集中到了燐音身上，本作对她的刻画才会格外出彩，多亏她的存在，才让这个故事笑料不断，吸引玩家继续下去。而这也与 CV 上原あおい精彩的演出脱不了关系，不管是傲娇时，着急时，吐槽时还是发傻时，各种场合的语气和抑扬顿挫都表现得唯妙唯俏。



虽然残念不足，但是作为青春群像剧，本作却是一部十分真诚的作品。以新人写手近卫缘为中心的剧本作者们，用十分平实的笔触去描写了少年少女心中的烦恼，并细心地体现了他们内心逐渐变化的过程，让角色展现出了成倍的魅力，另一方面也让玩家的代入感十足。而就算抛开内心的描写，本作对“快乐的青春”也表现的有板有眼，至少能够让向往青春时代的阿宅们羡慕。而另一方面，就如前面提到的燐音的表现一样，本作作为角色重视型的萌系作也拥有很强的萌力，特别是进入个人路线之后的交往戏中，少女们足以让人萌到闷绝。

最后不得不表示遗憾的是，本作剧本似乎完成度并不高，在故事前期看起会有关联的线索到最后并没有串联起来。而作中登场的配角桥本匠在共通线中花费了大量的笔墨去描写，而却设定上过去也与主人公有着密切的关系，结果不但没有个人路线，进入其他角色个人线后她就几乎没了出场机会，这不得不说是一大遗憾。笔者认为这个角色很可能在原计划中也是可攻略对象，而在实际之中因为某些原因而被腰斩了……

结语 ❤ Epilogue

有发展，有高潮，有低谷也有复兴，Chuablesoft 的确是一个起伏较大的品牌，而即便经历风浪的考验，他们依然坚持了最初那股对青春的执着。今年这两部作品里，如果说『あの晴れわたる空より高く』体现了青春与梦想的有机结合，那么本作『残念な俺達の青春事情。』则是将青春与现实联系了起来。虽然从评价来看前者要高出后者一截，但作为两种不同类型的故事，笔者认为两者值得我们去尝试。而至于『あの晴れわたる空より高く』具体如何，就等我们有机会再谈吧。

大片即视感？究极吐槽盛宴！

■提供 / 万达影视 有妖气原创动漫梦工厂
■责编 / 白石　■美编 / 塔里

十万个冷笑话 电影版高能来袭

ATTENTION 收录在光盘中 请对照观看 DVD Check And Play！

十万个冷笑话！冷笑话！笑话！话！——每当这熟悉的吐槽声响起，我们就知道每月一次的“笑点”又到了。近年国产动画崛起，优秀作品不断出现，但想必不少同学还对这部从两年前开始就为我们带来了许多欢乐的动画片印象尤为深刻。当时的『十万个冷笑话』虽然并没有多么华丽的画面，但机关枪般密集的犀利吐槽和过耳不能忘的夸张配音一下子戳到了广大网友的笑点，让作品很快火遍网络，片中的很多台词甚至成了流行语。大约一年半前，连载原作的有妖气网破天荒的宣布以众筹的方式拍摄剧场版电影，并且在短时间达成了目标。现在正式版的影片终于就要在万众瞩目下于 2015 年 1 月 1 日上映了！下面就让我们来听听导演和出品、发行方的爆料，来感受下这部国内网生代的吐槽喜剧吧！

导演 = 卢恒宇和李姝洁
U17= 有妖气 原创动漫梦工厂
万达 = 万达影视传媒有限公司


▲『十万个冷笑话』的主创人员们

充满情怀的动画化

2DM：最初是如何想到采用众筹的方法来拍摄『十万个冷笑话』电影版的呢？

导演：这个想法是有妖气想出来的，当时我们还不知道“众筹”是个什么概念，也觉得“这事不靠谱吧没戏吧……”等等，没想到最后不仅达成了而且还超额达成了。看样子大家想要到电影院看十万个冷笑话的欲望真的很强烈啊~

U17：那时候十冷正好很火，然后当时国内最大的众筹网站第一时间找到我们，希望能够大家一起合作做一些事，之后沟通的过程中提到了电影，对方提议众筹电影的概念，我觉得挺有意思，于是就有了后来的那些事。



男主角

出自：世界末日篇

一个平凡的地球人，由于具有超强的吐槽能量，被吐槽星人选中，并通过吐槽能量抵御鸟王入侵地球，拯救世界

技能：超强吐槽能量

2DM：『十万个冷笑话』的电影版从最初公布计划到制作完成也是经历了近两年的时间了。从企划到开始制作的过程中遇到的最大困难是什么？

导演：应该是时间吧。一般说来，一部动画电影的制作时间应该是在 3 到 4 年，而我们只有 1 年的时间，所以整个过程就是不停的和时间赛跑。有趣的是，我们这次的电影有一个主题就是“时间”，每当我们遇到困难的时候，再回过头看看我们正在制作的电影，就能给自己鼓劲。

U17：仔细想来，每一个环节都非常的困难，所以非要找一个“最”的话，我觉得也是时间太短吧。

2DM：由于电影是由原班人马制作的，又与动画第二期的制作时间重叠，也有网友吐槽说原本一月才一集的连载动画变得越来越短了。电影版的制作是否对连载动画有所影响呢？

导演：哈哈哈，受到影响是肯定的。但其实大家仔细想想，第一季的时长基本上在 3 分钟到 5 分钟左右，第二季其实已经加长了，基本上在 7，8 分钟。看样子大家还是看不够嘛，所以就去电影院吧，看一部顶两年什么的……

U17：电影的制作确实对于连载动画有很大的影响，毕竟人的精力只有这么一些，但在动画时长方面的影响我觉得反而应该是比较小的，仔细对比一下其实可以发现，第二季的单集时长其实是比第一季有所增加的。



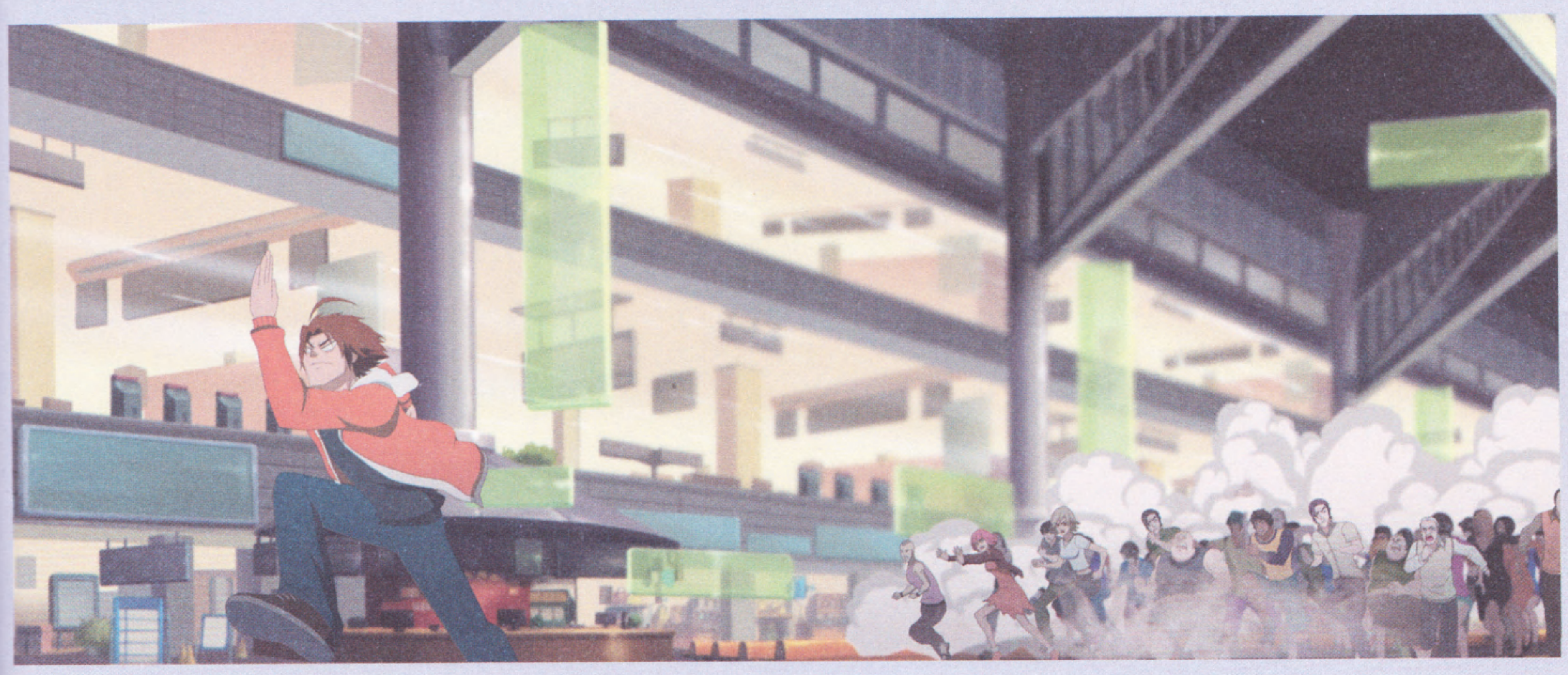
2DM：充满槽点的创意可谓是『十万个冷笑话』最大的特点，但连载动画在画面方面并不算很出彩。这次的电影版是否会在画面表现上有所突破呢？

导演：既然是电影了，不管是画面还是故事当然都要升级了！一切都是符合电影工业标准的画面哟~（预告片不就有很多人吐槽大片即视感了么）

U17：我们试过拿连载动画的画面直接在电影屏幕上看，简直惨不忍睹，所以电影的画面肯定会比连载动画要好，有一些画面还是非常满意的，作为电影来说我觉得算是合格吧。当然了，进步和提升的空间还有很多。第一部电影我们的重点依然还是在故事方面。

2DM：相信电影版会有更精彩的原创剧情。有关电影版动画的剧本，与原作者寒舞做过怎样的商讨呢？

导演：最初的时候我们打算让寒舞来写电影剧本，后来发现作为漫画家和搞笑天才的他也许对一部电影的结构什么的不是很熟悉，这也不是一天两天就能解决的问题。加上他的搞笑都是破坏性的，会对电影结构造成严重的伤害…… 噗…… 所以后来我们就想出了一种很适合寒舞的创作方式：由我写出一个正正经经的电影剧本，然后交给寒舞，让他来进行破坏，等他破坏完了，我再以电影的各种“规矩”来修修补补，再给他去破坏……我再补……他再破坏…… 来来回回。最终的结果我们都很满意。



U17：哈哈，寒舞的主要工作就是“破坏”故事，以及增加一些奇思妙想，那些东西是让十冷区别于其他搞笑剧的最大不同。这次电影中最具人气的新角色时光鸡就是由寒舞一手打造的。

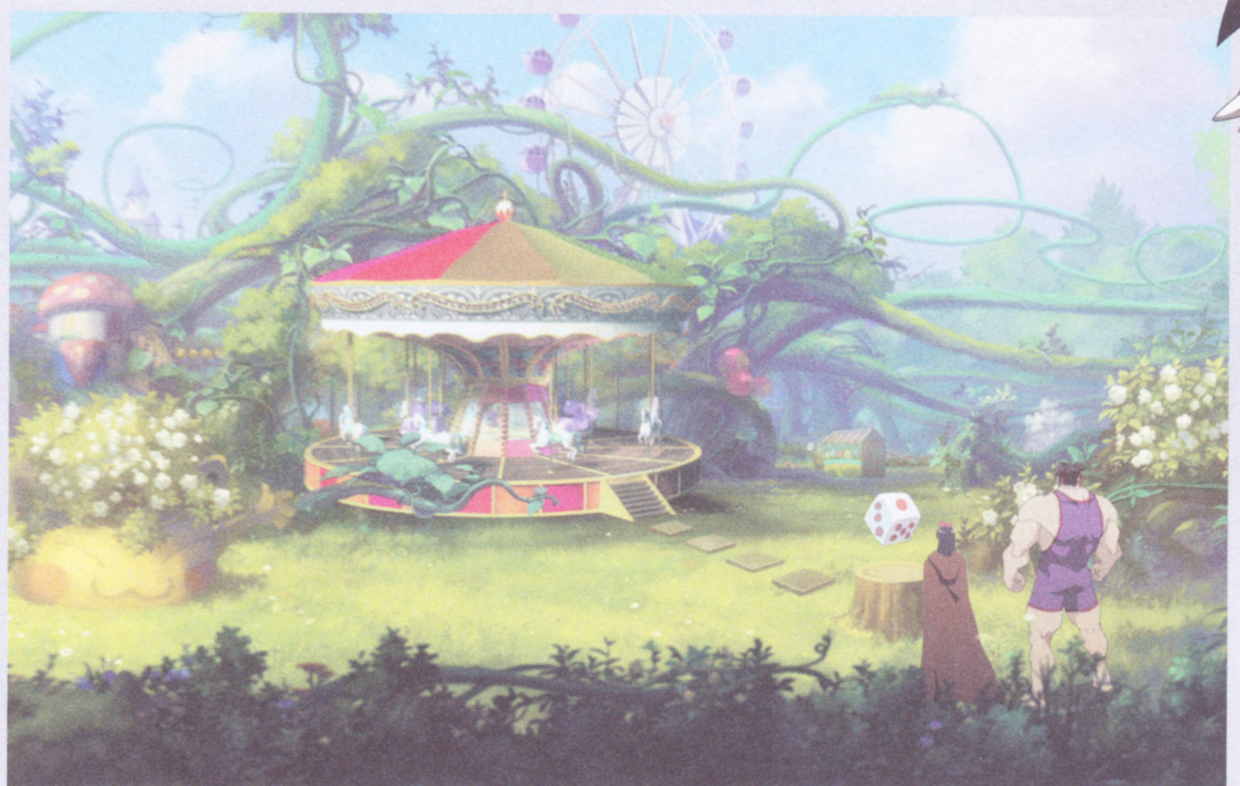
2DM：听说原作中的很多经典角色都会汇聚一堂，有没有为这些年代、背景、风格各不相同的角色们特别设定一个世界观呢？

导演：其实，在寒舞最早创作十万个冷笑话的时候，就已经有过一个统一的世界观了，电影的话算是第一次将这个世界观给大家呈现出来。

时光鸡（新角色）

为电影全新打造的神秘角色，外强中干，因扰乱了时空秩序感到内疚，受呆毛鼓舞，与呆毛一起踏上了拯救世界之路。





2DM：连载动画中的配乐主要以轻松搞笑的风格为主，还有不少动画里原创的角色歌曲（比如王小二）。基于影院有着更好的影音效果，电影版在配乐上会有怎样的表现？

导演：高铭为了这次的电影，创作了将近60首音乐，我们从中各种挑选，除了有搞笑音乐和经典的音乐以外，还为每个主要角色创作了主题音乐，还有整部电影的主题音乐…… 最早的时候，我们的配乐比例达到了90%！都快赶上音乐剧了。

U17：十冷电影在制作的过程中经常会有一个困扰：音乐写的太好，在做混音剪辑的时候，画面表示压力很大。作为一部国产搞笑动画电影，我认为音乐无疑是领先的。

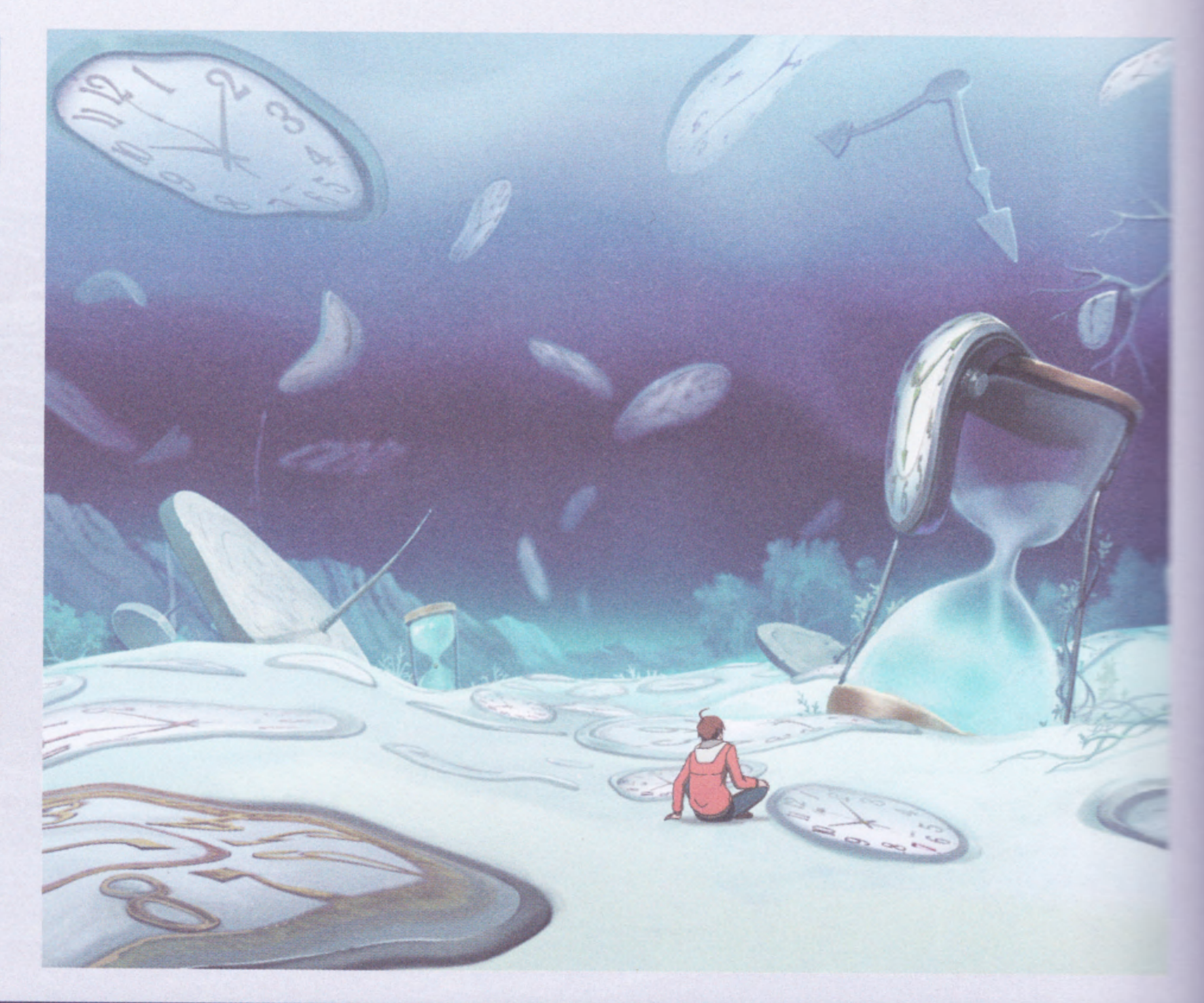
2DM：动画有着在国内观众中很有人气的配音演员山新和宝木中阳等人，他们在电影版中是否会有更突破的表演？

U17：配音方面，我相信会一如既往的让大家满意，北斗企鹅的各位配音演员的表演都非常的精彩，毫无违和感。

导演：山新和宝木中阳在这次的电影中配的是哪吒和李靖，是一对父子，我们在剧本阶段也专门针对父子情写了一些既搞笑又温馨的台词，除了延续第二季哪吒之死那一段的感动，也想要丰富这对父子的感情。而山新和宝木中阳将这些感情表演了淋漓尽致，除了搞笑，也很感人。

2DM：电影版也会请到大家熟悉的明星客串演绎动画角色吗？

U17：目前国内很多动画电影都会请明星来客串，目的其实是为了可以让电影上娱乐新闻，但是明星的配音在专业性上不够，因此这个做法有好有坏。十冷这次电影在这个问题上也考虑了很久，最终我们选择了专业性，目的是希望让大家能够在配音方面能够满意。





预期与展望

2DM：『十万个冷笑话』里面充满着大量的中式语言笑点，所以似乎外国人很难看懂，可以说是纯正的中国动画。那么有没有想过将作品推到国外呢？如果有的话会使用什么样的方法？

U17：十冷接地气的优点在往外走的过程中会形成比较大的阻力，所以外国人可能会比较难以看懂吧。不过这次电影的故事结构还是比较简单的，外国人看的话也不会太难理解。但有一些本土化的梗，那就没办法了，或许本土化翻译的时候调整一下是个可以尝试的方案吧。

2DM：电影在审核方面有没有遇到什么困难？

万达：十冷在审查方面，没有任何问题，对于这种国产原创动画电影，我们感受到了国家的支持。我们在创作过程中也进行了非常自觉的艺术处理，对于网络文化去粗取精，不是简单粗暴的全盘接受放到电影里面去，而是将最精华最有网络质感的幽默与天马行空的想象力，放到了电影里。虽然主力受众人群不是小朋友，但小朋友们看这部电影一点问题也没有。

2DM：对电影版『十万个冷笑话』的成绩有着怎样的预期？

万达：十冷这种互联网文化形态的电影，第一次在中国出现，能够上映给广大的电影观众，本身就已经是一种很具有开创意义的事情。至于市场表现，我们非常有信心，但也没有任何的预期，毕竟在此之前完全没有同类可参考影片案例。只希望可以创造好的成绩。

2DM：『十万个冷笑话』的大热也给国内其他动画制作方带来了不少新的启示。您觉得中国动画的前景如何？

万达：中国动画电影这两年取得了很瞩目的成绩，涌现了一批优秀作品。未来的发现趋势非常看好，而且动画电影未来呈现的样式类型必将更加多元化，针对不同年龄层必将更加细分，低幼动画目前是市场的主体，而未来的动画市场，针对青少年，甚至是办公室白领人群的，也必将有更多的作品出现。

2DM：接下来的『十万个冷笑话』制作团队有什么新的打算？

导演：大电影 2？哈哈哈…… 其实还是有很多计划得，包括尝试一下别的故事类型什么的。不管做什么，反正是做能让观众喜欢的作品吧！

U17：我觉得差不多是时候准备十冷 2 了吧（笑）▲



通贩购入链接
illus. As109
K's LOVE
LOVE LIVE FANBOOK
■K' s LOVE ■LoveLive! 南小鸟主题中日合作插画本 ■发行 正经同人 ■绘制 As109 / Cancer / 二木子布 / 罪音メメ / Soul / 和茶
ハオ提督 / 純粋 / ぱち / よー / たいやき / ぽち / しぐれうい / 西條ゆきな ■美术 YuGi


少女の番外恋情/月刊少女野崎くんFANBOOK/A.D.NAP一周年合志
A.D.NAP
★开启梦幻恋爱之旅★
套装配置
→
汇集名STAFF
A5双封设计
48P精美绘本
场贩限定纸袋
情书套装明信片
少女の番外恋情
月刊少女野崎くんFANBOOK


WANTED
三先熊公社二
LoveLive主题本《夏日の心》BY:秋之回忆亚
http://weibo.com/u/1234636125
http://xixiong.taobao.com

隙间核弹

同時參刊：

幻想戰綫

Spiritualism

芳菲九陌



CONVALLARIA



華胥心音



新刊首發

彗星轨迹

TRACKS OF COMETS

夏亞·阿兹納布爾主題繪本

A4 24P全彩繪本

攤位號：A19-20



扫我.戳我

二次元狂热. 手机淘宝. 全新上线

*手机打开“手机淘宝”APP，戳首页顶端左边的“扫一扫”，扫描上面的二维码

*即可直达“二次元狂热官方旗舰店”手机端，一切尽在掌握

*手机下单更优享



5DVD收录海量音乐资源
加送精美赠品

《二次元音乐》1月上市

GUST游戏音乐特辑
『夏莉的工作室』音乐点评
『静籁之空』与『静籁永恒』音乐赏析与考察

始于『ANGEL BEATS！』的正能量
元气满满的动感歌姬 LiSA

『心理测量者』、『图书馆战争』、『铁腕巴蒂』
走在潮流前端的作曲人——菅野佑悟

动画、游戏、VOCALOID、东方、原创同人统统不能少！
2014年ACG音乐总集篇
商业部门：动画游戏新曲CD总决算、优秀OST鉴赏
NICO部门：VOCALOID、唱见歌曲总选
同人部门：全年东方新碟精选、M3-34吐血推荐







二次元狂热
Two Dimensions Mania
2015.74
二次元狂热工作室制作
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
封底故事
『太太我喜歡你啊』
光盘
定价 25
非卖品